30 ST - STE - TT - FALCON & COMPATIBLES

START MICRO MAGAZINE

Start Micro Magazine

n°30
juillet-août 1995

Nouvelle formule Nouvelle formule Nouvelle formule Nouvelle formule Nouvelle formule

5 LOGICIELS TESTÉS
OVERLAY, CLOE, NEODESK, GASTON, PAPYRUS GOLD

AUGMENTER LA MÉMOIRE

LES BONS LOGICIELS DISPONIBLES

ATARINET & NEST
Règles de fonctionnement



ULTIMATE VIRUS KILLER
SYQUEST 270
ALTO
REDACTEUR +

NOUVEAU
D.P. PRATIQUE
9 applicatifs en français

Une disquette accompagne cet exemplaire sinon, demandez-la à la caisse

NUMÉRO DOUBLE



SOMMAIRE
JUILLET - AOUT 1995



ECHANGE DE DISQUETTE GARANTIE 30 JOURS
Si la disquette de ce magazine présente un problème de duplication, nous l'échangeons gratuitement. Toute mauvaise utilisation (écriture sur la disquette,...) annule cette garantie ! Reportez-vous à la page 47 de ce numéro.

Direction Générale et Responsable de la Rédaction : Serge Fenez
Ont collaboré à ce numéro : Bruno Christen, Arnaud Pignard, Hervé Piedvache.
Maquette et mise en page : Trait d'Union Publications, 75012 Paris.
Impression : Les Mouthieux, Fontenay-Tresigny 77610.
Start Micro Magazine est édité par J.D. Press
SARL de presse au capital de 10 000 F - R.C.S. Nanterre B 395 105 505.
Principal Associé : E. Pillot.
Gérant et Directeur de la Publication : E. Pillot.
Commission Paritaire 74048 - ISSN en cours
Dépôt légal à la parution.
Prix de vente au numéro :
Abonnement : F 360 (11 numéros)
J.D. Press 105, rue Jules Guesde, 92532 Levallois Cedex
Publicité au journal : tél. 47 30 49 01
fax 47 30 49 58

EDITO

NEWS

JAGUAR

TEST PRODUITS



MATÉRIEL

TOP

INTERACTIVITÉ

RÉSEAUX DE COMMUNICATION

3615 START MICRO

DP PRATIQUE

INDEX

EDITO

JUILLET - AOÛT 1995

TOUT NOUVEAU, TOUT BEAU ?

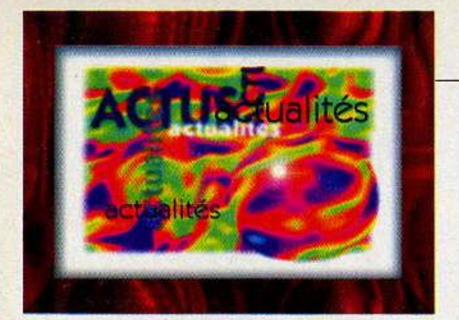
La nouvelle formule est lancée et nous nous réjouissons de recevoir vos encouragements et vos critiques suite au sondage du numéro précédent. Si vous n'avez pas encore répondu, n'hésitez-pas, faites-le sans tarder. Après avoir renseigné les pages 9 et 10 (ou leur photocopie) du numéro précédent, découpez et envoyez-les à la rédaction. Vos réactions, vos idées nous aident à mieux vous connaître et à apprécier vos attentes. En un mot, nous permettront de réaliser votre magazine.

Pendant que nous dépouillerons vos bulletins toutes fenêtres ouvertes, vous pourrez découvrir dans ce numéro l'ensemble des éducatifs disponibles sur votre ordinateur. Plusieurs récapitulatifs vous aideront à faire le point sur ce sujet bien que ce soit une période de vacances.

Le mois dernier, vous avez découvert certaines pages où des abeilles butinaient, d'autant plus nombreuses que le produit, logiciel ou matériel, nous semblait bon. Dans les pages suivantes vous allez découvrir le label Start Micro Magazine. Une marque d'estime à l'égard d'un produit qui le mérite et qui a suscité notre curiosité, notre satisfaction voire notre émerveillement. S'il est normal de rendre compte des produits nouveaux sur le marché, la rédaction souhaitait manifester fortement son appréciation à l'égard de tel ou tel produit. Notre enthousiasme s'exprimera désormais par l'intermédiaire de cette image. Souhaitons que ce label soit perçu comme un encouragement par l'auteur, comme une reconnaissance de qualité par son éditeur et une opportunité de business par la distribution. Pour chacun d'entre nous, c'est l'occasion de se sentir partie prenante dans l'univers des ataristes.

Au plaisir de vous retrouver en septembre prochain.

S.F.



A NE PAS MANQUER

Falconnexion ? Il s'agit du nom d'un nouveau regroupement d'utilisateurs, situé au 202 boulevard Gustave Flaubert, à Clermont Ferrand. Ils peuvent être contactés par téléphone : 73 62 26 57.

"La Bécane", importe depuis peu une nouvelle carte vidéo pour MEGA STE et TT. Elle se branche sur le Port VME, offre des résolutions étonnantes, partant du 1280 x 1024 jusqu'à 16 couleurs, 1280x884 en 256, et 640 x 400 en 16 millions. La carte supporte les écrans VGA, intègre un adaptateur RGB/PAL, 1 Mo de RAM en standard et un scrolling hardware. Le prix, quant à lui, risque également de vous éblouir, puisque la carte, baptisée MEGA Vision 300, coûte environ 3 000 F...

Chez Frontier Software, une carte d'extension 68040 pour Falcon devrait bientôt voir le jour. C'est un produit Wizztronics USA : la BARRACUDA, équipée d'un 68040 à 33 MHz, 8 Ko de cache, gestion mémoire allant jusqu'à 128 Mo, 2 bus VME, une carte vidéo 1280x1024 en True Color, etc. Frontier propose, en conséquence, un Tower équipé de cette extension : le PHOENIX 040, aux environs de 11 600 F.

Des news, pas des ragots !

L'été est une période d'intense activité pour la micro. Alors que vous, les utilisateurs, vous prélassez dans vos lieux de villégiature estivale, d'autres peaufinent les nouveautés que vous trouverez dans les magasins à la rentrée. Jetons ensemble un petit coup de périscope...

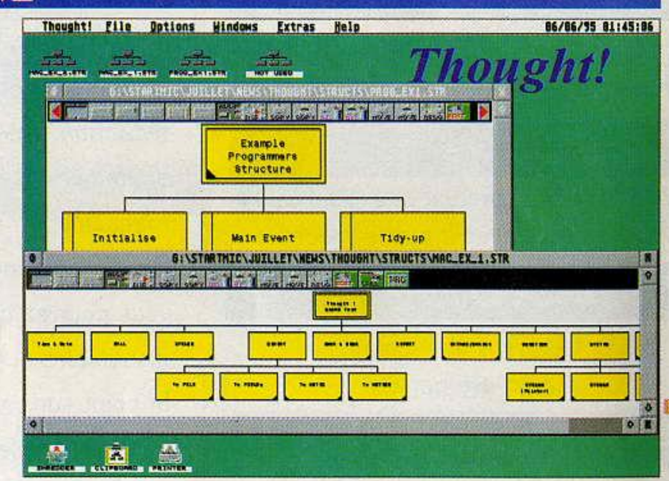
THOUGHT! V2.2

Le mois dernier, nous vous avons présenté Thought! dans sa version du domaine public. Ce mois-ci, nous introduisons la version commerciale. Le produit plaît, c'est pour cette raison que nous en avons fait état, les Anglais en sont ravis.

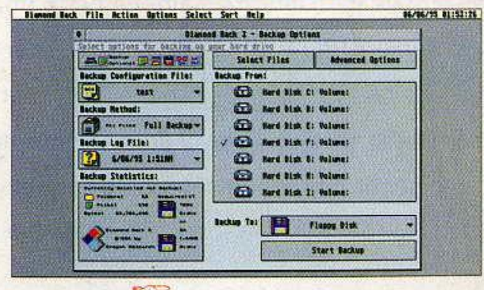
Une version complètement "réinterfacée", apportant de nombreuses fonctions nouvelles, effectue sa sortie chez tous les bons revendeurs.

Le produit est valorisé surtout comme outil de développement, il va vous permettre de structurer vos idées, même les plus complexes.

Thought! est maintenant compatible avec toute la gamme, gère le drag and drop, sait manipuler les données en provenance du clipboard et, surtout, offre un système de gestion avancée de macro-langage facilitant la mise en place des idées. Sans difficulté, vous pourrez imprimer par le biais de SpeedoGDOS vos plans et stratégies. Le produit est édité par Titan Designs, aux environs de 600 F. Pour le moment, il n'y a pas d'importateur connu en France.

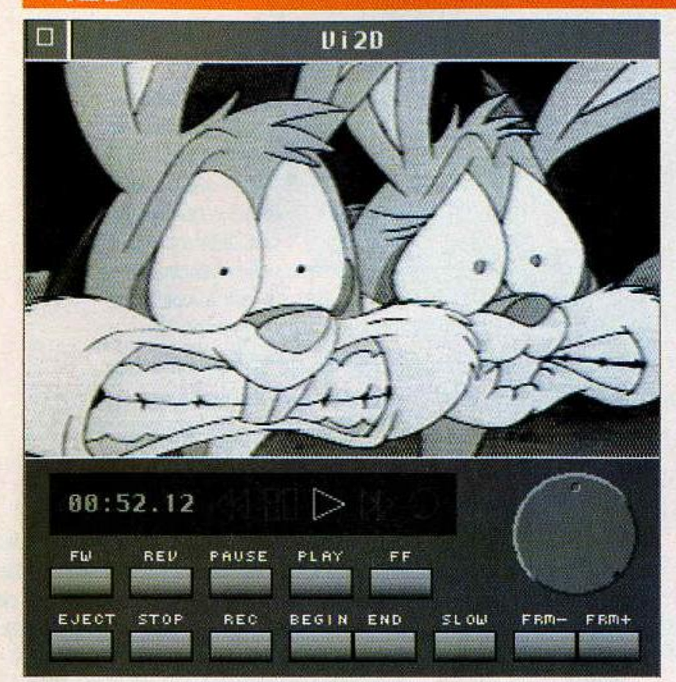


DIAMOND BACK 3



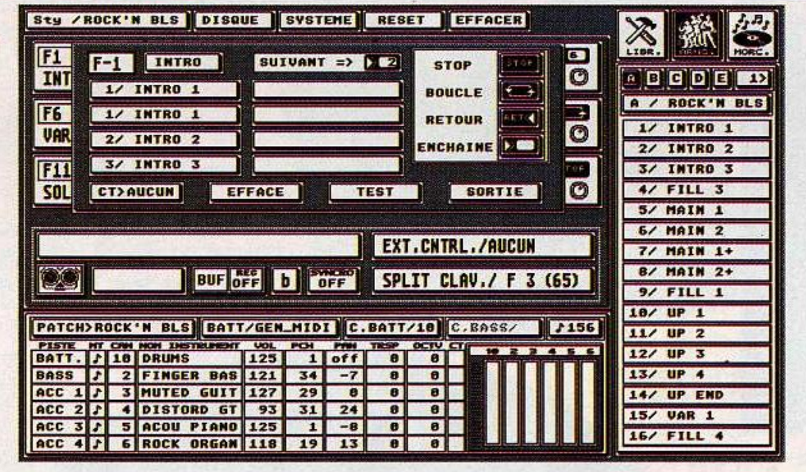
Vous avez peut-être entendu parler de ce produit, autrefois importé en France par la société Arobace. Cette dernière ayant stoppé, semble-t-il, son activité atariste, c'est la société Techno Service qui prend le relais. Diamond Back est un superbe outil de sauvegarde, compatible avec la grande majorité des supports magnétiques, y compris les DAT. Durant cet été, les logiciels édités par Oregon Research seront traduits et devraient être disponibles pour la rentrée. Ainsi, dans la même gamme, Diamond Edge, le célèbre utilitaire de maintenance et d'analyse de supports magnétiques (disquettes, disques durs, etc.) sera importé, lui aussi. Toujours chez Techno Service, une carte accélératrice pour TT va très bientôt être disponible : elle devrait booster la machine à des taux encore jamais vus, nous en saurons plus très bientôt, mais les performances annoncées sont déjà prometteuses.

VI2D

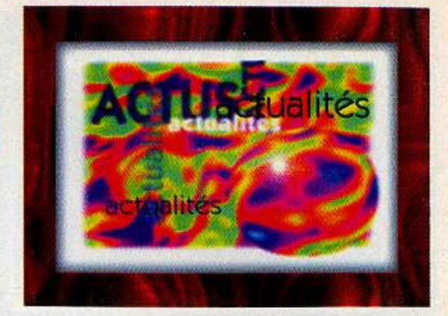


Toujours chez Oxo Concept, à la fête cet été, un évènement attendu depuis longtemps par tous les ataristes : de l'enregistrement vidéo et son, en direct-to-disc. Naissance donc d'un nouveau produit proposant un système d'enregistrement audio et vidéo sur disque dur, en simultané et synchronisé. Pour l'instant, les images sont en 16 niveaux de gris et devraient rapidement être numérisées en True-color via le 256 niveaux. De même, la cadence est de 12 images par seconde et pourrait rapidement progresser, pour être portée à 25 images par seconde, lors de la vente au grand public. Le son, quant à lui, est en stéréo numérisé à 32 KHz. La connectique est une carte destinée au port cartouche du Falcon, elle reconnaîtra en entrée le PAL et le RVB. La disponibilité officielle du produit est annoncée dès juillet, son prix pour l'entrée de gamme étant inférieur à 1 000 F. De gros disques durs seront de rigueur pour réaliser un travail dans un minimum de bonnes conditions.

TOP CHORDS



La société Oxo Concept, présentée le mois dernier, diversifie ses activités et propose de plus en plus d'outils musicaux. C'est donc pour le début de l'été que sont annoncés deux produits phares dans ce domaine. D'une part, le logiciel Studio Son, dont nous devons effectuer un test le mois prochain, superbe produit de montage audionumérique pour Falcon, réalisé par David René et Thierry Rodolpho (ingénieur du son). Et Top Chords, arrangeur MIDI temps réel pour toute la gamme. Ce dernier, est également un produit maison, originaire d'Helvétie, qui devrait être présenté sous deux versions : l'une profesionnelle aux environs de 1 000 F, l'autre dite Lite, serait à moins de 500 F. L'univers musical n'a pas le blues...



A NE PAS MANQUER (suite)

Atari Corp. met les bouchées doubles dans sa communication aux USA. Dès juillet vont alterner les publicités à la radio, dans les magazines aussi divers que People, Play Boy, Rolling Stones, à la TV, à l'affût d'évènements importants comme les matchs de la NFL, la NBA, les séries cultes comme Dream On, Alerte à Malibu, les films à gros budgets, etc. Enfin, une promo va être lancée avec Heinz : pour l'achat de deux bouteilles du célèbre ketchup, un jeu Jaguar sera offert gracieusement. Comme aux States les kids mangent tout avec du ketchup, ça va dégouliner sur les baskets... En France, il faudra sans doute attendre une promo avec les vignerons du Beaujolais (les rois du marketing) pour convaincre les papas à l'occasion de la sortie du Beaujolpif nouveau ?!!! Si, si, c'est possible : le patron du marketing européen est un Français... Sûr et certain que s'il soumet cette idée à Accor, "importateur officiel en France de la Jaguar" (ouf), l'argent et le beaujolais couleront à flots afin d'étancher notre soif de pub... A votre santé; le Rouge ça tache moins que le (la?) ketchup.

Hervé Piedvache



Où que vous soyez, quelles que soient les prévisions météo, les vacances risquent d'être très chaudes avec l'arrivée du CD-ROM pour la Jaguar qui, après avoir connu diverses vicissitudes, devrait sortir à temps... pour nous éclater à l'ombre des parasols. Partons tout de suite à la découverte des "dernières" nouveautés ludiques disponibles immédiatement ou qui le seront sous peu...

ACTUS

DOUBLE DRAGON 5

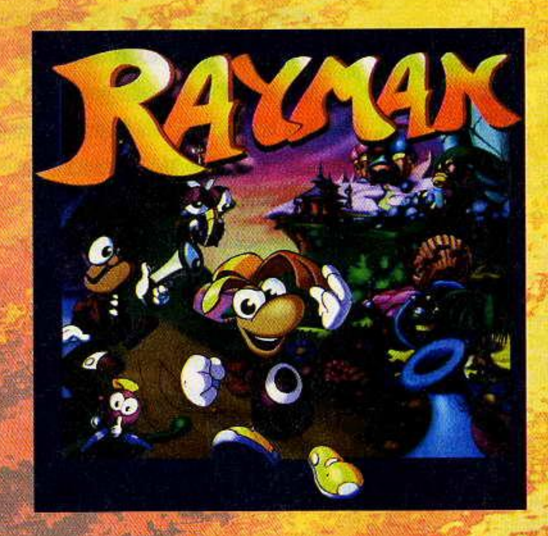
Annoncé le mois dernier, le voici avec seulement un mois de retard. Il s'agit d'un jeu de baston, comme le suggère son nom exotique. Si l'introduction nous promet un jeu plutôt sympa, méfiance... En fait, DOUBLE DRAGON 5 est plus que nul ! Hélas oui, vous avez bien compris : doublement nul. Bref, nous avons mieux à faire que nous étendre sur ses défauts mais franchement, s'il est à conseiller, c'est uniquement aux fans de jeu de baston... doublement endurcis.

ALIEN VERSUS PREDATOR 2

Vous êtes sceptique ? Vous avez bien raison ; encore qu'il soit au planning de sortie pour la rentrée (?!) Comment dites-vous ? Les plannings ne sont souvent qu'un catalogue de bonnes intentions et l'enfer... Il se murmure que le jeu tourne 3 fois plus vite ; on peut donc espérerer que les développeurs ont mis le turbo!

PINBALL FANTASIES

Il s'agit, ni plus ni moins, de la suite de PINBALL DREAMS disponible, lui, sur Falcon. Si vous avez apprécié ce dernier ou PINBALL OBSESSION, vous raffolerez de PINBALL FANTASIES. 4 tableaux en True Color, bref, un super jeu de flipper en exclusivité sur Jaguar.



FLASH BACK

Le voici enfin sur Jaguar ! nnoncé en preview il y a un an, il doit arriver, incessamment sous peu, dans les magasins. Pour l'instant, nous ne l'avons pas encore vu, mais il sera certainement testé le mois prochain... S'il est là !

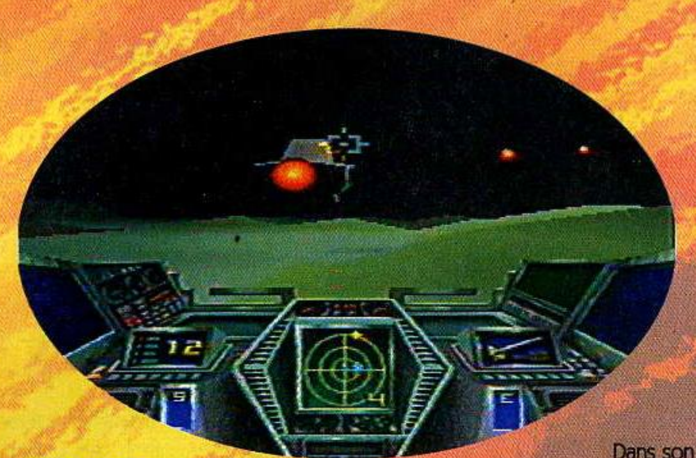
THE REALM FIGHTER

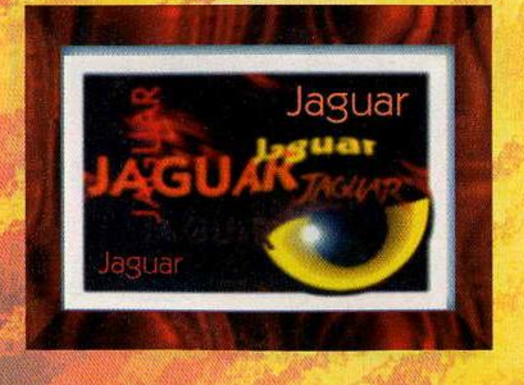
C'est un jeu de combat, type MORTAL KOMBAT 3. Vous y retrouvez, entre autres, les acteurs de ce dernier. Il est prévu pour Noël.

RAYMAN

Cette fois-ci, c'est bon : RAYMAN devrait être disponible très prochainement (des promesses, toujours des promesses!) Dans la presse américaine, il est littéralement bombardé d'éloges que l'on peut ainsi résumer : le meilleur jeu de plate-forme débarque sur Jaguar.







FLIP-OUT

Jeu de réflexes et de réflexion, un mélange de divers jeux, comme le RUBIK'S CUBE, TETRIS ou PUISSANCE 4.

FIGHT FOR LIFE

D'après nos sources, ce jeu semble avoir fait de gros progrès sur tous les plans : les graphismes sont bien mieux, les coups plus fluides, l'animation devenue plus rapide (il paraîtrait même qu'il est en 50 images seconde). De plus, ce jeu promet d'être hyperjouable avec le nouveau joypad à 6 boutons.

DEFENDER 2000

Qui ne connaît pas Jeff Minter, célèbre auteur de TEMPEST 2000 et LLAMAZAP. Cette fois-ci, il s'est chargé du relookage de l'un des plus grands hits des débuts de l'ère du jeu d'arcade. Les versions présentées lors de l'ECTS et de l'E3 laissent prévoir une superbe production.

TEAM TAP

Une nouvelle extension qui offre la possibilité de connecter jusqu'à 8 manettes sur votre Jaguar, pour à peu près 25 $. Selon les rumeurs, la sortie est prévue fin juin.

WHITE MEN CAN'T JUMP

Il s'agit, comme dans le film, d'un jeu de basket de rues en 3D. C'est assez beau et la version testée semble assez intéressante à utiliser. Le jeu doit avoir recours à un nouvel accessoire performant : TeamTap, permettant de jouer à plusieurs (jusqu'à 8 joueurs à la fois).

Nous remercions Techno Service qui a bien voulu mettre à notre disposition les nouveaux jeux Jaguar pour les tester.

ULTRA VORTEX

Dans son style, ce nouveau jeu de baston, devrait être capable de donner un coup de punch. Nous vous en parlerons davantage prochainement.

CD-ROM DISPO EN AOÛT

Après plus d'un an de rumeurs multiples, une date de sortie pour le lecteur CD-ROM de la Jaguar a officiellement été annoncée. L'unité est prête depuis quelque temps, mais les jeux ont demandé plusieurs mois de développement supplémentaires. Le lecteur CD-ROM, double vitesse (352 Ko/sec et 790 Mo de stockage), doit être commercialisé aux environs de 150 $, avec le système VLM en ROM et 3 CD : un puzzle vidéo interactif (VIDGRID), le Cd audio TEMPEST et un jeu CD (probablement BLUE LIGHTNING). Par ailleurs, entre 5 et 8 titres sont susceptibles d'être disponibles à sa sortie, dont BATTEMORPH, HIGHLANDER, DEMOLITION MAN, DRAGON'S LAIR, MYST ET CREATURE SHOCK. D'autres grands titres sont attendus tels : SPACE ACE, ALIEN VS PRÉDATOR (2?), ou encore le célèbre COMMANDER BLOOD.

JAG LINK

Ce câble va vous permettre de connecter deux Jaguar en réseau et serait disponible en juillet, pour 30 $. DOOM et SUPER BURNOUT fonctionnent d'ores et déjà avec cet accessoire.

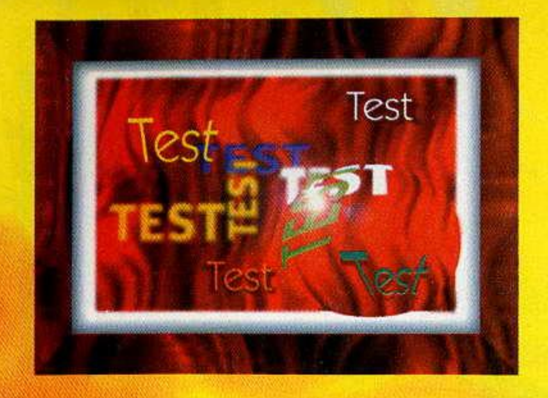
BALDIES

C'est un jeu reprenant le concept de POPULOUS, mais avec des personnages plus proches des célèbres Lemmings.

SALON E3 SHOW

Les premiers prototypes de casque de réalité virtuelle pour la Jaguar viennent d'être dévoilés en avant-première, lors du E3 SHOW à Chicago. Conçu par les grands spécialistes mondiaux de la VR, le Virtuality Group, le casque HMD du Jaguar est un produit de très haute technologie et, surtout, le premier vrai casque disponible pour le marché grand public. Equipé d'un écran couleur à matrice active, il offre une résolution impressionnante de 104 000 pixels... L'effet de relief est assuré par un système optique haut de gamme binoculaire, utilisant des lentilles acryliques asphériques. Le suivi des mouvements de la tête emploie la technologie V-Track de Virtuality Group, réputée pour être la plus rapide et la plus précise actuellement. Le casque est équipé d'un système sonore 3D haute-fidélité. Virtuality Group développe également les premiers jeux pour le casque Jaguar VR. Les préversions de MISSILE COMMAND 2000 et ZONE HUNTER étaient présentées. Le système "Jaguar Vr" devrait être commercialisé vers Noël, à un prix d'environ 300 $.

Arnaud Pignard



OVERLAY V2.0

LOGICIEL DE PRÉSENTATION MULTIMÉDIA



Le multimédia pour toute la gamme : OVERLAY V2.0.

Il n'existait aucun logiciel qui intègre les éléments clés du multimédia, malgré la présence de machines incorporant une gestion vidéo haut de gamme et compatibles avec les dernières nouveautés technologiques en matière de logiciel. Cette lacune est désormais comblée, grâce à la version 2 d'OVERLAY.

Présentation

Rappelez-vous la pub du Falcon : l'oreille, la main, l'œil, et la parole. OVERLAY est le logiciel sachant utiliser ces éléments sans le moindre problème. Son but : créer des présentations animées, sonores et interactives, afin de présenter, par exemple, des produits ou des services en vitrine de magasins, les comptes de résultats d'une société lors d'une assemblée, les caractéristiques d'un nouveau modèle, le plan d'un salon, etc. ou bien encore, pour son plaisir personnel.

OVERLAY est livré avec une documentation en français, bien conçue, elle permet une véritable prise en mains du produit : en un quart d'heure, vous en connaissez les principales fonctionnalités et pouvez déjà réaliser des animations de très bonne qualité. Il vous faut encore quelques heures pour maîtriser toutes les subtilités, mais c'est en utilisant le produit qu'elles se découvrent. Facile à installer, il est recommandé d'avoir un disque dur, pour travailler avec un minimum de confort (sans disque dur, l'informatique serait apparentée à la voiture ne possédant pas de volant : comment conduire...) Bref, la mise en place du logiciel s'effectue rapidement à partir de 3 disquettes contenues dans le package.

OVERLAY V2.0



Interface

Lors du lancement, OVERLAY se présente sous la forme d'un petit formulaire, au milieu de l'écran, à déplacer comme bon vous semble. Cette interface est de type GEM, mais n'est pas vraiment en cohérence avec les fonctions GEM classiques. Il aurait été si simple de respecter les règles d'un menu correctement placé, et de boîtes à outils en fenêtres. Mais, puisque c'est l'un des seuls véritables défauts du prouit, il faut s'en accommoder.

Ce formulaire regroupe tous les outils du logiciel en un seul bloc, il est divisé en trois parties majeures. En haut, se trouve un menu déroulant proposant d'activer les différentes fonctions. Le milieu du formulaire est variable, il doit afficher les paramètres et autres informations dépendant de la fonction en cours d'utilisation. Enfin, le bas de la fenêtre contient cinq boutons et une barre de défilement permettant de gérer votre présentation.

Tout aussi bien, la gestion des différents éléments peut être assurée par le biais de la souris ou par des raccourcis claviers, nombreux et pratiques.

Principe

Une présentation réalisée avec OVERLAY se construit d'une façon très simple, comme un film comportant une série de plans. Un plan est assimilable à un écran sur lequel se positionnent des objets comme, par exemple, du texte ou des images que vous pourrez charger, créer et retravailler. Un objet peut ainsi apparaître plusieurs fois dans une animation, et ce, sans réserver de la mémoire pour chacune de ses apparitions. A votre convenance, vous pourrez faire exécuter un ou plusieurs mouvements aux objets présents dans le plan, tout en déterminant la vitesse, la direction, ajouter des éléments sonores, etc. Le timing et la vitesse d'exécution des effets peuvent, à tout moment, être modifiés. Ainsi, la réalisation de plans successifs va créer une animation fluide et précise.




Une interface quelque peu spécifique...



La création d'animations est très visuelle.



Insertion de sons dans votre présentation.

Les modules

Les différents éléments à placer sur le plan de travail sont appelés modules. OVERLAY intègre dix modules principaux : Images, Animation, Sons, Effets, Temps, Couleurs, Texte, Hyper, Sous-Ozz, Xmodules. Nous allons donc étudier, cas par cas, les possibilités offertes.

Le module *Images* permet simplement de charger ou sauvegarder des images. Les formats reconnus sont tout à fait convenables, puisque le logiciel autorise les formats Neochrome, Degas Elite, Doodle, GIF et (X)IMG. Ce module intègre également des fonctions de découpage de blocs, de façon à ne conserver, par exemple, qu'un objet intégré dans l'image.

Le module *Animation* est celui qui va donner vie aux objets, il permet ainsi de les animer, selon des mouvements pré-définis. Vous indiquez le point de départ et le point d'arrivée, l'objet se déplaçant sur cette ligne. Représenté par une flèche, le tracé de l'animation est très bien visualisé. Vous pouvez, sans ennui, faire se déplacer plusieurs objets sur un même plan, en même temps. Des notions de timing sont également gérées, ce qui permet de définir précisément la vitesse et l'instant à partir desquels un objet va commencer son déplacement.

Le module *Sons* permet de combiner des séquences animées avec des sons numérisés. Cette fonction est inefficace pour les ordinateurs de la gamme ST qui ne peuvent restituer des échantillons de qualité suffisante. Le module Sons ne recon-



naît pas moins de 7 formats sonores : AVR, WAV, AU, UL, SMP, SND, et HSN. Vous pouvez, bien sûr, définir à quel moment, dans le timing de la séquence, doit être joué tel ou tel son. Vous pouvez aussi régler la fréquence de restitution de votre échantillon, ce qui permet de réaliser des effets absolument "géniaux". Des échantillons de n'importe quelle qualité sont utilisables, tant en mono, qu'en stéréo.

Le module *Effets* est l'un des plus fournis, puisqu'il propose plus de 70 effets applicables. Ces effets sont dits de transition. Lors du passage d'un plan à un autre, vous pouvez faire profiter votre animation d'un effet spécial de transition. Il est impossible de les décrire tous, sachez simplement qu'ils sont vraiment très complets et rapides. On trouve,. par exemple, des effets de scrolling, fermeture de porte, pixelisation, glissement, essuie-glaces, etc. De plus, chaque effet dispose de paramètres qui lui sont propres, afin de l'accélérer, le mettre davantage en évidence, etc.



Une liste fabuleuse d'effets ...



Un mini éditeur de textes intégré.



L'intéractivité au bout des doigts !

Le module *Temps* est dédié aux utilisateurs qui désirent récupérer les séquences d'OVERLAY sous forme vidéo, nous verrons l'option acquisition vidéo plus loin. Ainsi, le vidéaste - amateur ou professionel - pourra, par exemple, réaliser des synchronisations de séquences en temps réel, etc.

Le module *Couleurs* va permettre, comme le module de définition de couleurs de votre ordinateur, de modifier une ou plusieurs couleurs de la palette utilisée par le plan actuel.

Le module *Texte* présente une fenêtre d'édition, dans laquelle vous pouvez saisir un texte qui va être intégré ensuite dans votre animation. Les attributs du texte, ainsi que de la police utilisée, sont complètement paramètrables. Il faut savoir qu'OVERLAY gère des fontes qui lui sont propres, mais également des SpeedoGDOS. Il devient alors possible d'appliquer aux fontes des effets multiples de justification, de définition de taille, d'angle de rotation ou bien encore, des effets d'ombre, de texture, etc. Le module *Hyper* permet de définir des objets interactifs, quelle qu'en soit leur nature. Autrement dit, l'objet attend qu'une action se produise sur un périphérique (souris, clavier, etc.) pour réagir. Une fois activé, son rôle consiste à se déplacer sur un plan choisi. Vous pouvez, en plus, lier un son à cette action, définir un objet par défaut, etc. L'intérêt fondamental de ce module est donc d'offrir une relation avec la personne qui visualise la présentation. Il existe une multitude de drivers pouvant gérer ces objets, de façon à pousser l'interactivité à son maximum. Ainsi, des drivers gèrent joystick, joypad, clavier, clavier MIDI et sa vélocité, etc. D'autres drivers devraient voir le jour prochainement. Par exemple pour gérer un écran tactile, la structure des drivers... Un driver d'exemples en source est fourni afin de permettre aux développeurs de réaliser l'adaptation de nouveaux périphériques.

Le module *SousOzz* propose le chaînage d'animation et l'intégration de créations réalisées au préalable, afin d'économiser au maximum la mémoire de la machine et de ne pas créer des animations trop importantes d'un seul bloc.

Le module *Xmodul* offre à OVERLAY la possibilité d'être un logiciel complètement illimité. En fait, c'est une porte ouverte sur des programmes externes du type PRG, APP, TTP, et TOS, ainsi que des modules spécifiques à OVERLAY, externes OLM. Les applicatifs sont multiples; par exemple, si vous voulez jouer un module SoundTrack en tâche de fond pendant votre présentation, il suffit d'appeler PAULA, en lui donnant le nom du fichier MOD à jouer, comme paramètre. Mais ce sont aussi des appels internes, avec des modules spécifiquement réalisés pour OVERLAY, dans la

OVERLAY V2.0





version commercialisée, deux modules sont fournis : un playeur de fichiers FLI et FLC et un visualiseur de fichiers ASCII. Les sources de ce module sont disponibles, pour permettre aux développeurs de réaliser des modules spécifiques à OVERLAY.

Objets

Une fois placés sur le plan de l'animation, les objets peuvent recevoir des fonctions qui leur sont spécifiques. Ces fonctions s'appliquent directement à l'objet sélectionné et offrent différents applicatifs sur la couleur, le filtrage, la copie, la position, les modes de visualisation, etc. Ce ne sont pas moins de 30 fonctions qui peuvent s'appliquer à l'objet, du miroir à l'ombrage, en passant par les contours, la permutation, etc. En grande partie, ces fonctions sont paramétrées dans les options d'OVERLAY.

Options

Ce menu déroulant permet de configurer les multiples réglages et paramètres du programme. Une dizaine d'options s'y trouvent : *Général*, pour l'environnement d'OVERLAY, *Tramage*, pour contrôler la qualité et définir la palette des couleurs choisies pour chaque image. Texte, GDOS, OL-Font vont offrir les réglages de police et de texte.



L'ouverture vers l'extérieur via des modules externes.



Les objets possèdent leurs fonctions propres.



Gestion avancée des polices y compris SpeedoGDOS !



Prix : environ 1000 F.

Domaine : présentation.

Disponibilité : immédiate.

Résolution : du monochrome à 256 couleurs.

Mémoire : 1 Mo; 4 Mo conseillés.

Machine : toutes.

Les + :

- enfin du multimédia !
- puissance,
- ouverture vers des développements .

Les - :

- interface,
- pas de gestion du mode True Color.

Ombrage Contour, Texturer, Couleur ont pour but d'afficher une ombre portée sur un objet, mettre en évidence son contour, ou bien appliquer une texture spéciale à l'objet et, enfin, définir l'ordre des couleurs pour les impressions de flash, les effets sont garantis. Dernière option, le *Genlock*. C'est une fonction particulièrement intéressante qui fait tout l'intérêt de ce logiciel. En effet, OVERLAY permet de gérer ce périphérique électronique dont le but est de synchroniser et de superposer l'image d'un ordinateur avec celle d'un équipement vidéo (magnétoscope, camescope). Cela permet, par exemple, de visualiser votre film vidéo et de le sous-titrer en temps réel.

Conclusion

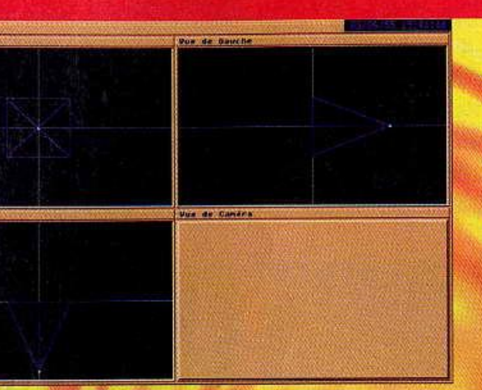
OVERLAY est véritablement l'applicatif multimédia, compatible avec toute la gamme. Rapide, fluide, bien structuré, vous ne pourrez qu'être séduit par ce produit révolutionnant les concepts statiques rencontrés jusqu'à présent. Une belle démonstration qui ne s'arrêtera pas là, espérons-le.

Hervé Piedvache



CLOE V1.2

LE RAYTRACING POUR TOUS


L'interface.

L'image de synthèse devient l'un des axes principaux de l'univers des années 90. Nos ordinateurs peuvent donc maintenant accéder aux techniques utilisées par les professionnels de l'image, pour réaliser des créations de grande qualité.

L'une des rares méthodes, permettant d'obtenir des images réalistes avec des phénomènes de réfraction d'objets et d'effets de lumière spectaculaires, est le Raytracing ou "Lancé de Rayons". CLOE (pour Calcul de Lumière des Objets dans l'Espace) se propose de vulgariser ce travail, en y apportant également des fonctions évoluées et une rapidité de calcul à vous faire frémir. Analysons ses possibilités.

Présentation

CLOE est une création française, il faut le souligner, la société BA Info en est l'investigatrice et Oxo Concept a la charge de son édition et de sa distribution chez tous les bons revendeurs.

Le produit est packagé dans un classeur, agrémenté d'une image de couverture tout naturellement calculée par le logiciel lui-même. La documentation, de très bonne qualité, comporte environ 150 pages. Elle contient de nombreuses copies d'écrans et de schémas, ce qui permet évidemment de suivre facilement et rapidement toute l'évolution et l'entrée en matière du logiciel.

Fait amusant, CLOE n'est pas un produit mono-machine. En effet, cette documentation est la même pour les versions Amiga et PC, tendant à prouver que ce produit a été porté de façon identique sur d'autres plate-formes. On apprend d'ailleurs qu'un portage sur Station Silicon serait en cours de finition. C'est encore une fois la preuve que nos machines sont prises au sérieux et réalisent des travaux d'une qualité équivalente, sans le moindre problème. C'est également une garantie pour les personnes qui souhaitent évoluer vers d'autres univers, puisqu'elles pourront sans crainte continuer à travailler avec les mêmes outils.

En ce qui nous concerne, CLOE fonctionne uniquement sur les ordinateurs à base de 68030 et supérieur (TT, Falcon, Médusa, Eagle) avec un minimum vital de 4 Mo de RAM, sur écran VGA ou RVB, et une résolution de 640x400 minimum en 16 couleurs. Un disque dur est obligatoire, évidemment, et un coprocesseur mathématique ne pourra qu'être bénéfique, mais il n'est pas indispensable.

L'interface

CLOE, comme la grande majorité des logiciels de raytracing, ne présente pas une interface classique de type GEM, mais structure ses menus comme l'un des grands classiques de cet univers : 3D Studio.

La majeure partie de l'écran représente les différentes vues de l'objet : face, gauche et dessus et une vue de caméra. Un simple clic sur l'une des vues permet de l'activer en plein écran, pour un travail de précision. La partie gauche de l'écran représente les différents menus et options de travail, avec un enchaînement de sous-menus récursifs. C'est une interface classique pour cet univers, l'habitude en vient vite, mais il est bien dommage de ne pas s'adapter à une standardisation des outils GEM.

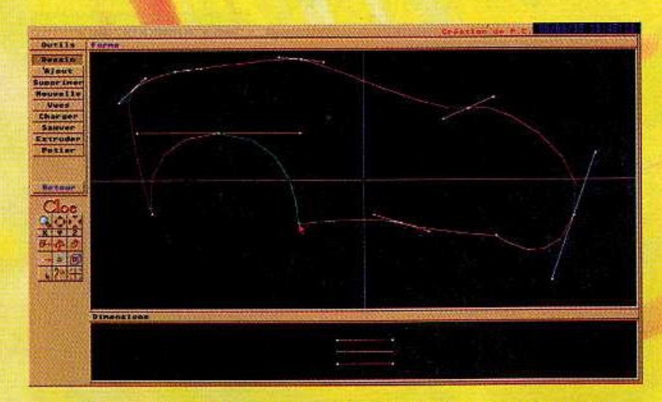
Le haut de l'écran présente une ligne d'informations servant à la fois d'aide en ligne pour les différentes options et de précision sur l'action en cours, ce qui évite de s'égarer dans le déroulement d'un projet. De plus, toutes les options sont



doublées par un raccourci clavier permettant rapidement, après une période d'adaptation, d'accélérer les manipulations. Utiliser ces fonctions est un réel plaisir.

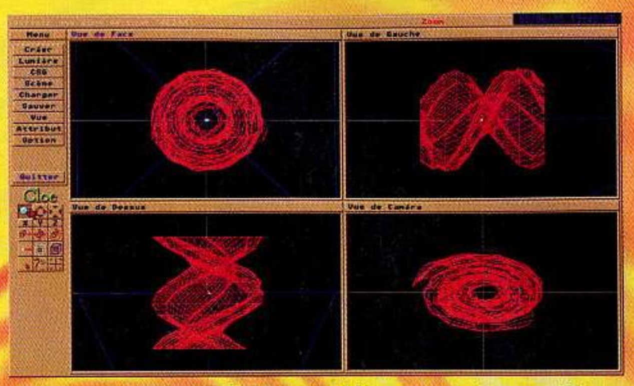
Les options

Etudions les différents éléments qui composent le modeleur de CLOE. Nous débutons par le menu Créer permettant de définir les différents objets qui vont composer votre scène. Ces éléments sont désormais d'un grand classicisme chez les modeleurs, s'y retrouvent ainsi : la sphère, l'ellipse, le cône, le cylindre, le tore, la boîte et la surface. La création de ces objets s'effectue complètement à la souris et nécessite, certaines fois, l'utilisation de plusieurs vues pour définir les multiples paramètres composant l'objet. C'est le cas du cylindre, par exemple, où vous allez définir sur une vue son rayon, puis sur une autre, sa hauteur. Notons qu'il est inutile de créer des objets sans avoir, au préalable, matérialisé une grille de travail, sinon il devient très difficile de se rendre compte des dimensions réellement données aux objets. Mais, une fois encore, CLOE possède tous les éléments donnant une parfaite souplesse de travail.



La création de surface en courbe de Bézier, un vrai régal !

La création de surfaces est vraiment l'un des points forts de CLOE. C'est à partir du dessin des contours de l'objet que la surface sera matérialisée. Le tracé de l'objet est réalisé selon le même principe qu'un dessin vectoriel pur, c'est-à-dire par le biais de noeuds auxquels sont appliqués des tangentes et des points de contrôle. Il devient donc très simple de créer et manipuler des surfaces d'une grande précision. Vous pourrez, en plus, sauvegarder et charger des surfaces que vous avez travaillées au préalable.



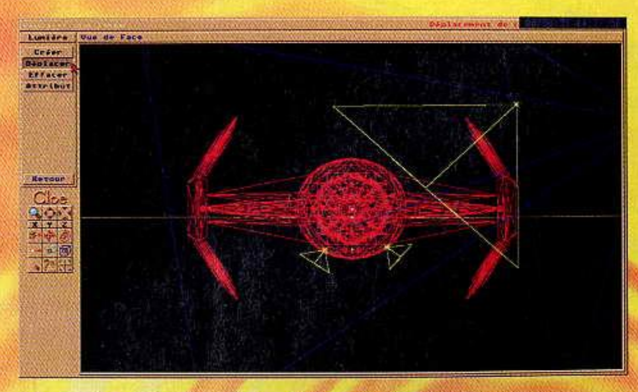
Le trou noir, une surface extrudée par rotation en 10 tranches.

Une fois la surface dessinée, il est possible de lui définir une épaisseur. Pour ce faire, deux méthodes sont applicables : extruder ou tourner. La première va donner un volume, par empilage de tranches de la surface; vous pouvez aussi induire un effet rotatif à l'objet. La seconde méthode va produire un effet comparable à celui du potier, autrement dit, la surface va être tournée autour d'un axe, selon un angle donné, une translation et un nombre de tranches précis. Les effets sont superbes et c'est là, encore une fois, que s'apprécie la puissance du produit car la création d'objets procure une vive satisfaction.

Après avoir placé vos objets et ordonné votre scène, il faut lui fournir des paramètres de vie : l'un d'eux est la lumière, élément figurant parmi ceux primordiaux de l'image de synthèse. Le plus bel objet, mal éclairé, ne saurait séduire. CLOE propose donc trois sources lumineuses : la lampe ponctuelle, que l'on peut représenter comme une ampoule, le spot, qui est un cône lumineux monodirectionnel et la lampe étendue, que l'on peut comparer à un soleil. Le nombre de sources lumineuses n'est limité que par les capacités de votre machine. Elles se placent dans la scène exécutable à la souris et sont très faciles à régler. Il est possible de définir un certain nombre d'attributs, incluant la couleur de la lumière, la puissance, la présence ou l'absence d'ombres, etc.

Le menu scène vous permet de la calculer selon différentes méthodes et d'avoir accès à tous les paramètres de mise en forme de la scène. Le choix brouillon offre un rendu de cette dernière utilisant la méthode Zbuffer, donnant une représentation accélérée, bien entendu, d'une qualité médiocre, mais



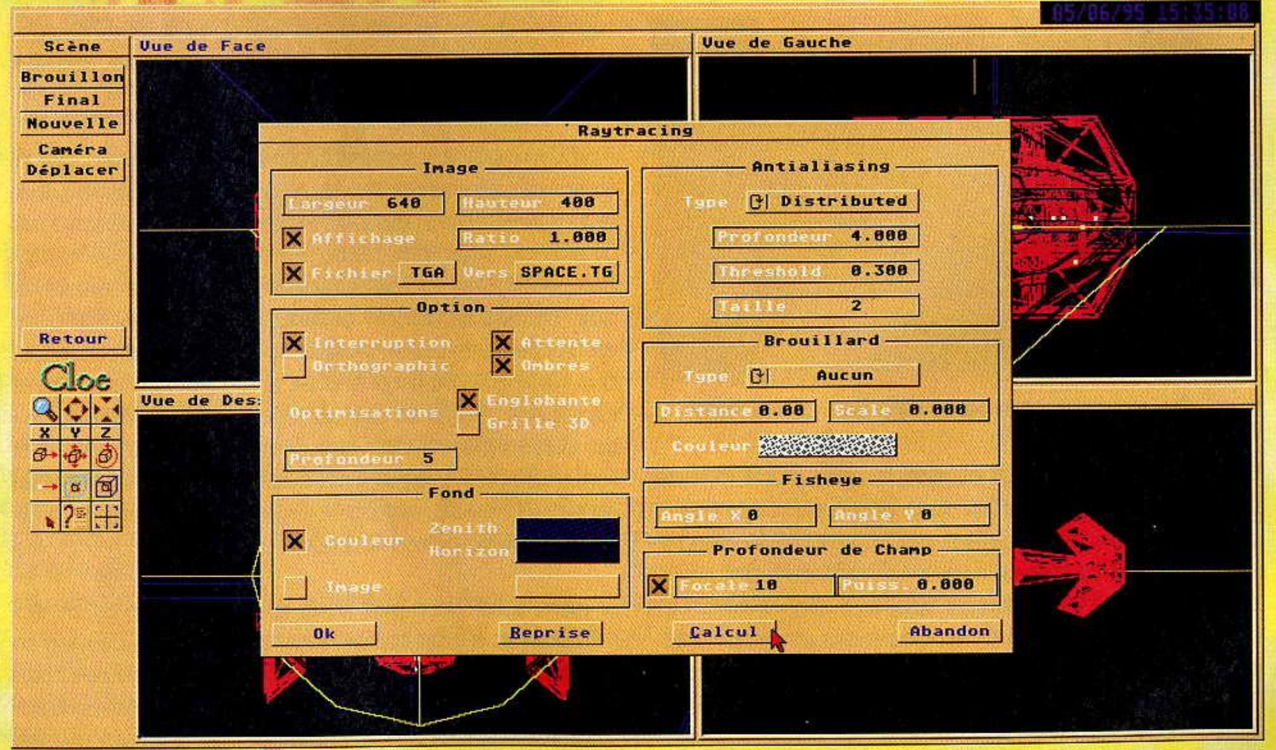


La gestion des lumières d'un grande simplicité.

cependant très efficace pour se rendre compte du travail global et des jeux de lumière. Le choix final lance, quant à lui, le calcul du raytracing à part entière. Un grand nombre de paramètres permettent d'influer aussi bien sur les temps de calcul que sur la qualité de l'image.
Vous pouvez définir le format de restitution de l'image, ses dimensions, l'antialiasing (adoucissement des escaliers), la définition du fond de la scène, coloré ou avec une image, l'adjonction de brouillard afin de rendre une scène un peu plus naturelle, régler la profondeur de champs, etc. Ce sont autant d'options décrites à merveille dans la documentation et qu'il faut véritablement tester soi-même pour en doser les effets.

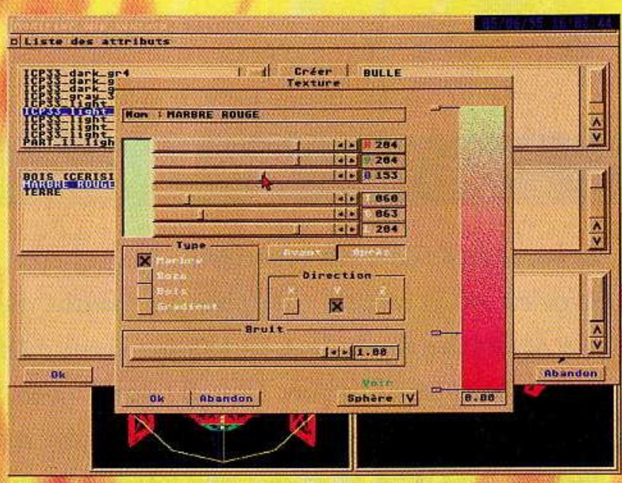
Le menu des attributs vous permet de fixer, pour chacun des objets ou pour la scène, les données de qualité de surface, de texture et de bumps (effet visuel appliqué à une surface : vagues, entailles, etc).
Vous pouvez sélectionner dans une bibliothèque existante ces différents éléments ou bien créer les vôtres. Ces réglages sont très spectaculaires, simples à mettre en oeuvre et visualisables immédiatement au travers d'une sphère de test affichée en Zbuffer.

Ils sont composés d'une multitude de paramètres dont l'ambiance, la diffusion, la réflection, la réfraction, la brillance, la couleur, etc. Ces éléments sont créés en quelques secondes, avec un rendu instantané, réjouissant les professionnels de l'image.



Les options du raytracing.




Modifier les textures de vos objets.

Les formats

Une fois vos travaux réalisés, vous pouvez lancer le rendu sur une image, dans les formats TGA, IFF et IMA. En ce qui concerne les objets, une multitude de formats extérieurs sont manipulables. CLOE se charge d'importer des données en provenance de 3D Studio, Imagine et Autocad, exportant ces mêmes données vers les formats Pov1, Pov2, Polyray et Vivid. Ces performances lui permettent d'être réellement compatible avec les plus grands logiciels actuels du marché.

Prix : 900 F environ.

Domaine : images de synthèse.

Disponibilité : immédiate.

Résolution : à partir de 16 couleurs.

Mémoire : 4 Mo, stricte mini., 14 conseillés.

Machine : TT, Falcon 030, Medusa, Eagle.



Les + :

- prix,
- convivialité,
- pré-travail rapide.

Les - :

- pas de gestionnaire d'animations.
- gourmand en mémoire.

La boîte à outils

Pour accroître encore les facultés du logiciel, CLOE détient une boîte à outils d'utilisation rapide, permettant d'activer les fonctions les plus usuelles d'un simple clic. Ainsi sont présents : les zooms avant, arrière, le déplacement d'objets, leur mise à échelle, la rotation, le déplacement du point de pivot, la liste des objets, etc.

Le raytracing

CLOE est physiquement séparé en deux programmes : le modeleur et le raytraceur. Le premier appelle l'autre pour exécuter le calcul final. Il peut être bien pratique certaines fois, notamment pour libérer de la place mémoire ou n'utiliser que le raytraceur. C'est pour cela que l'accès à ce dernier s'effectue de façon externe, au travers d'un programme en TTP. De plus, lors du lancement final de votre scène, CLOE en génère un fichier descriptif dans un langage spécifique, les amateurs de Pov comprendront facilement ce dont nous parlons. Ainsi, CLOE vous laisse libre cours pour modifier ce fichier à loisir et fournit, dans la documentation, un descriptif précis des termes utilisés dans ce langage. Il est évident qu'un tel travail s'adresse uniquement aux personnes soucieuses d'aller encore plus loin dans la minutie de leurs scènes.


Rendu obtenu avec CLOE.

Conclusion

CLOE répond donc bien à son objectif initial : banaliser le raytracing, tout en apportant des fonctionnalités d'ordre totalement professionnel. Le rendu est de qualité, il devrait encore s'améliorer dans une très prochaine version avec l'apparition des CSG, donnant un rendu digne des stations Silicon avec, non plus une représentation en facettes, mais complètement en courbes de Bézier. Un très bon rapport qualité/prix le rend encore plus attractif. Alors, s'il vous prend envie de réaliser des images dignes des plus grands créateurs du moment, votre imagination seule fixera des limites à ces entreprises. ■

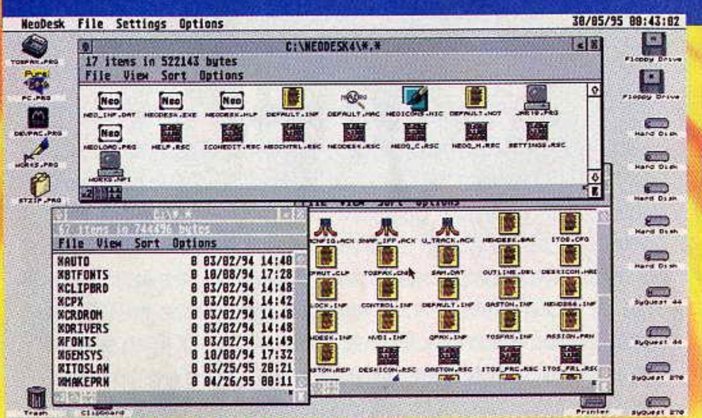
Hervé Piedvache





NeoDesk v4.03

Le TOS revu et corrigé



Le bureau du TOS semble souvent bien étroit, et ce, quelle qu'en soit la version. C'est pour cette raison que l'on voit apparaître des dizaines d'utilitaires visant à lui donner un peu plus de confort. Mais, à force d'ajouts, de-ci de-là, on ne s'y retrouve guère. Gribnif software a fait le ménage dans votre environnement favori, en proposant un bureau alternatif.

Un bureau aux fonctionnalités de rêve.

Présentation

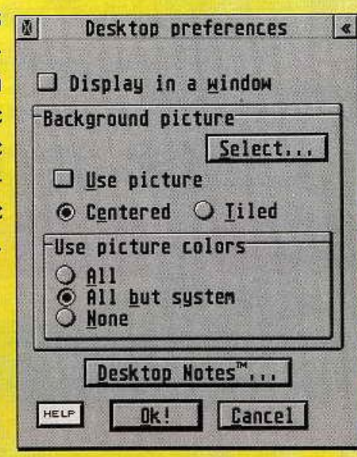
NeoDesk apparaît dans un package très luxueux, classeur grand format coloré, contenant une documentation très précise et donnant vraiment envie de découvrir le produit. Vos premiers pas dans ce nouvel univers vont donc se faire dans de très bonnes conditions.

L'installation est fort bien décrite et c'est en quelques secondes que vous avez accès à cet environnement. NeoDesk comporte des programmes à mettre dans le dossier auto de votre disque de boot, des accessoires afin d'augmenter le confort et un dossier d'utilitaires spécifiques. Dès le démarrage de votre machine, vous aboutissez sur un nouveau bureau bien plus moderne et couvert d'astuces.

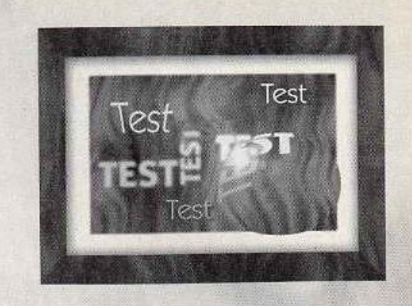
Le bureau

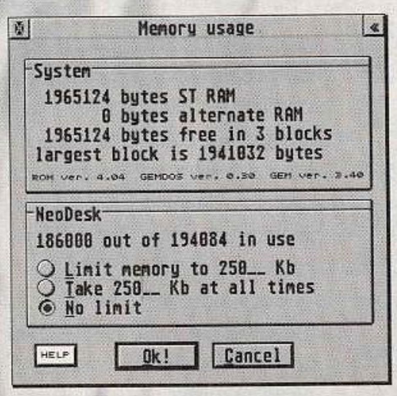
A l'opposé du TOS, le bureau de NeoDesk est à 100% paramétrable. Bien sûr, les derniers TOS offrent la possibilité de redéfinir des icônes pour les différents éléments de l'environnement, mais ce n'était pas le cas des premières versions. En fait, le côté attractif de ce produit réside en ce qu'il a su évoluer en fonction des améliorations apportées au support. De ce fait, cette solution convient parfaitement, non seulement aux possesseurs de TOS anciens, mais également à ceux équipés de la toute dernière version, car NeoDesk apporte encore des plus très intéressants. Par exemple, vous avez accès - directement du bureau - aux éléments naturels de votre machine. Une icône de clipboard, permettant de consulter ce dernier comme un dossier classique, s'y trouve également. Les RAM disques sont, eux aussi, des éléments naturels du bureau. Il est possible de placer des programmes ou des fichiers sur le fond, de façon à obtenir des raccourcis ou des accès rapides. Vous pouvez aussi définir complètement les icônes de ces objets, afin de les personnaliser au maximum, de les identifier par catégories, etc. NeoDesk est fourni en standard, avec une banque impressionnante d'icônes tout à fait originales et vous n'aurez aucune peine à incrémenter cette bibliothèque avec des images provenant de ressources annexes.

De plus, les paramètres d'affichage et de présentation sont entièrement à la libre disposition de l'utilisateur final. Ainsi, le système d'origine permet de placer une image sur le fond du bureau.



Les définitions des paramètres du bureau.

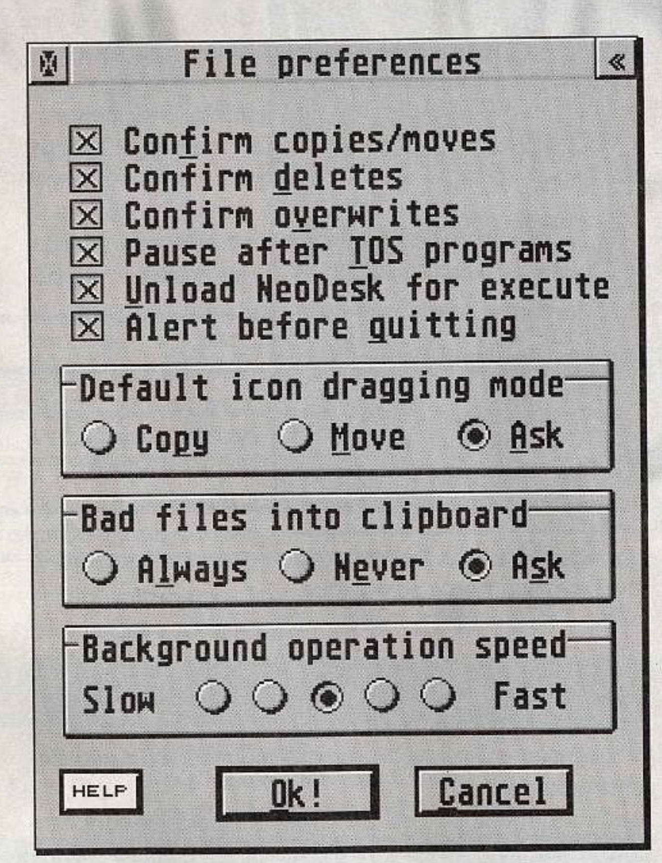




Gérez la mémoire de votre environnement.

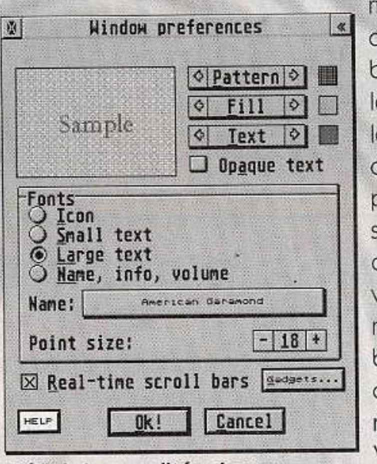
Les formats IMG, NEO, PIx, TNY, BMP etc., sont reconnus, ce qui laisse libre choix à une panoplie de ,fonds impressionnants.

La mémoire est également un facteur important du bon fonctionnement de votre machine et, naturellement, si l'on ajoute un programme à celui du bureau de base, la mémoire occupée est, bien sûr, plus importante. En conséquence, NeoDesk permet de définir, de façon précise, le taux de son utilisation, de manière à ne pas saturer la machine. Lorsque vous réalisez une copie de fichiers, un effacement, etc., le système vous demande des confirmations, avec NeoDesk, ces interrogations sont paramétrables et beaucoup plus étendues que celles du TOS. Elles vont permettre de définir aussi des éléments de vitesse d'exécution du site et favoriser un maximum de précautions quant aux mouvements des fichiers.



Définition des préférences, lors de la manipulation de fichiers.

Quand nous disons "paramètrable", c'est que réellement il vous est possible de tout faire avec NeoDesk. Vous pouvez même aller jusqu'à la définition des différents boutons présents dans les fenêtres, leurs couleurs, la teinte du fond de la fenêtre, le type de police utilisée, sa taille, sa qualité, etc. Ce produit est conçu pour que vous puissiez véritablement définir et créer le bureau de vos rêves, en quelques clics de souris.



Définir les qualités de vos fenêtres d'un simple clic.

Vous avez un TOS 1.04, mais vous aimeriez utiliser les boutons avec un effet 3D, comme sur le TOS du Falcon ? Pas de problème, il suffit de passer dans la définition des paramètres de boîtes de dialogues.

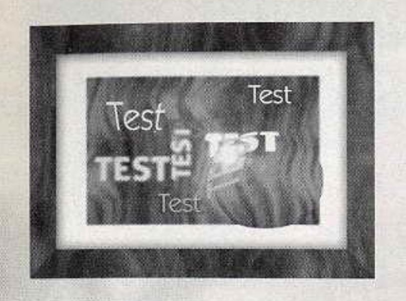
Vous pourrez ainsi choisir la précision des qualités de chaque élément du formulaire de dialogue, aussi bien sa position d'affichage, son apparence fixe ou en fenêtre, ses couleurs et attributs de forme. Un vrai régal pour qui souhaite donner un look personnel à son environnement de travail.

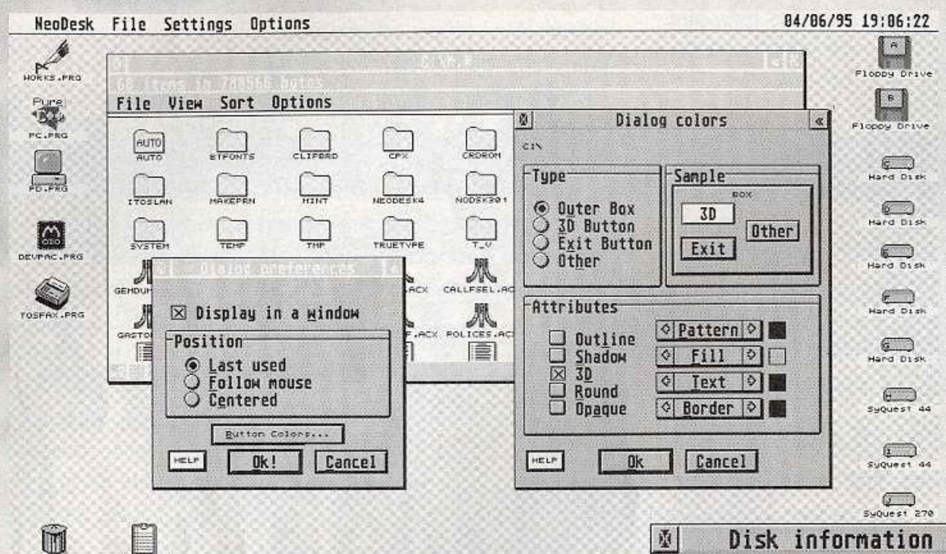
Pour en terminer avec les touches personnelles à donner à votre système, vous avez la possibilité de régler encore des préférences de format, de date, de statuts, de fin d'exécution de programme, de méthode de formatage de disquettes ou encore de vérification systématique des noms de fichiers, des boots secteurs, etc.

Les extensions

NeoDesk ne se limite pas à des plus de présentation, il apporte encore un nombre impressionnant de fonctions avancées et d'outils plus complets. Ainsi, il est possible de lier le bureau à





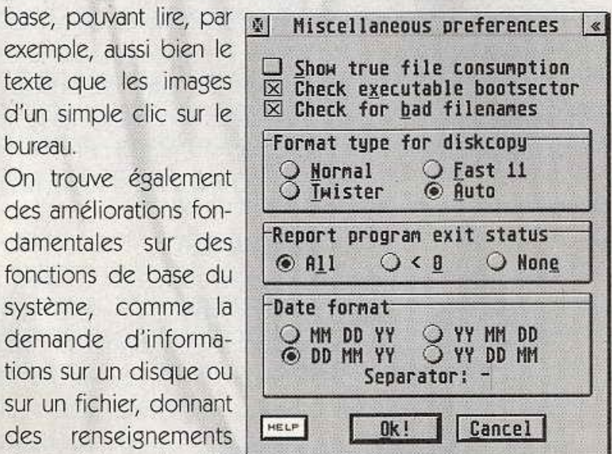


Le paramétrage à outrance, même les boutons peuvent avoir différentes allures.

des programmes externes, afin de réaliser des applications variées, comme la gestion de fichiers Batch qui vont réaliser, lors de leur mise en fonctionnement, des tâches de manière automatique.

Vous pourrez aussi définir des programmes à lancer immédiatement, lors de la mise sous tension de la machine. Enfin; vous définirez si besoin un visualiseur de fichier annexe à celui de base, pouvant lire, par exemple, aussi bien le texte que les images d'un simple clic sur le bureau.

On trouve également des améliorations fondamentales sur des fonctions de base du système, comme la demande d'informations sur un disque ou sur un fichier, donnant des renseignements très précis sur les éléments qui le composent. Les paramètres concernant les fichiers

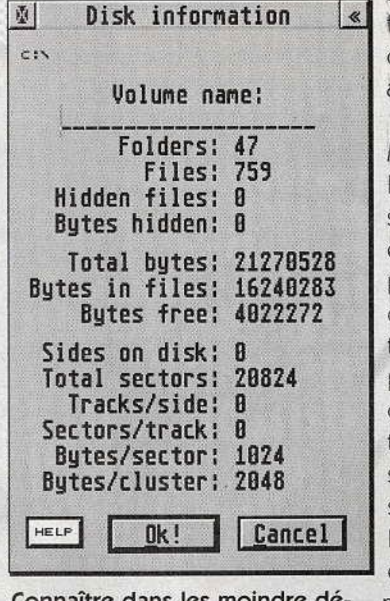


Les préférences du système ou comment rester maître du fonctionnement de son environnement.

permettent même d'apporter des avantages considérables, comme la définition du lieu d'allocation mémoire lors du lancement, la précision des flags de définition pour MiNT, la faculté de mettre le programme en FastLoad, etc.

Une fonction de recherche voit également le jour : elle est très complète et réellement d'une grande rapidité.

Vous pouvez ainsi faire un grep, en définissant cinq grands critères d'indexation, selon l'extension, une fourchette de taille, de date, d'heure et les attributs des fichiers.

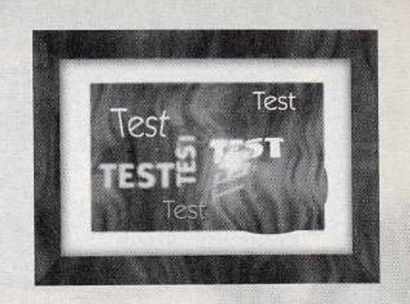


Connaître dans les moindre détails la structure de son disque dur.

Même le formatage ou la copie de fichiers ont subi des améliorations étonnantes, témoin la précision du nombre de secteurs et de pistes du formatage, la possibilité d'activer ces deux fonctions en tâche de fond, etc. Le système devient d'une souplesse admirable.

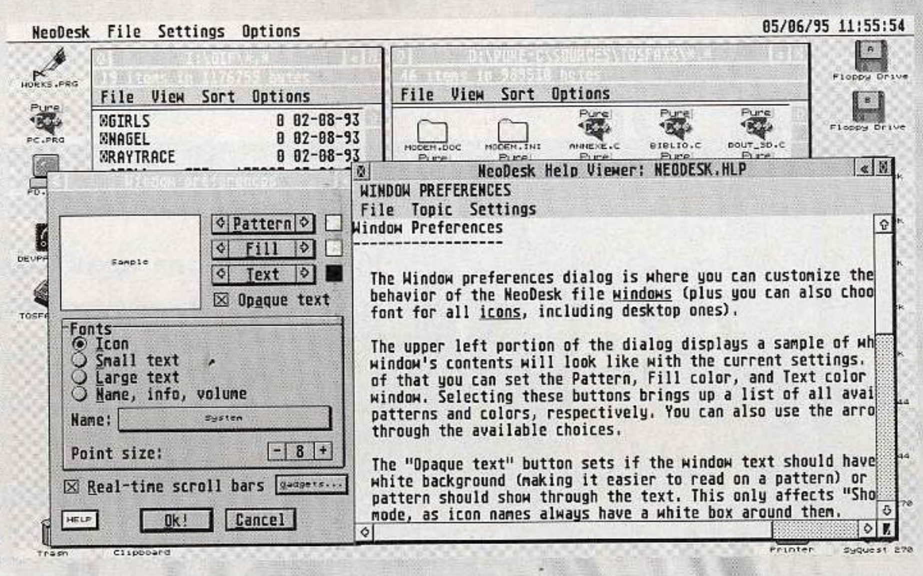
Imaginez-vous, par exemple, faire des manipulations journalières d'une répétition difficilement supportable. NeoDesk, dans ce cas, propose de vous simplifier la tâche au maximum : vous déclenchez l'enregistrement de macros et, par la suite, il ne vous reste plus qu'à lancer la macro voulue pour admirer votre manipulation soudain complètement automatisée.

Les fonctions de ce type font gagner du temps en apportant des aides réellement agréables et c'est en les autorisant que NeoDesk fait toute la différence.

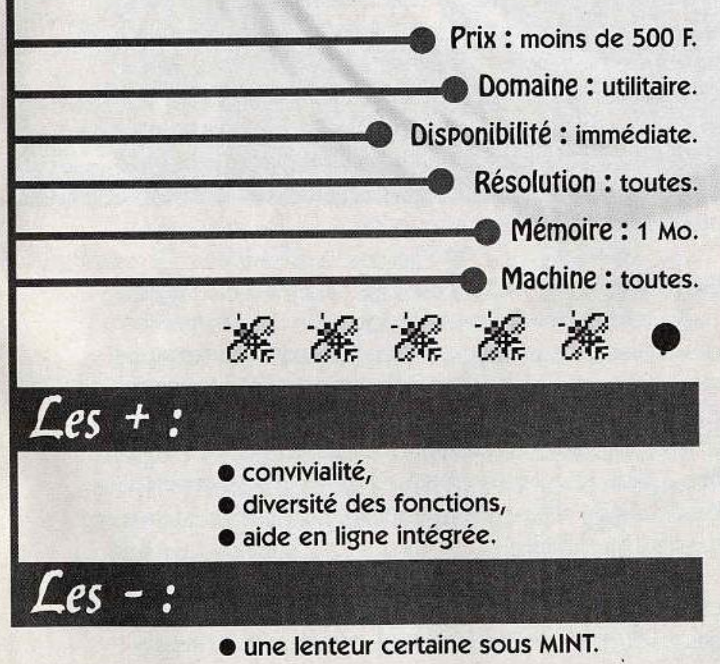


Le fenêtrage

Le dernier point qui varie énormément par rapport au TOS classique, est constitué par les fenêtres du bureau. Pour NeoDesk, chaque fenêtre est un élément propre, ce qui permet d'avoir dans le même temps des fenêtres en représentation icôniques et d'autres textuelles. De plus, chacune de ces fenêtres possède son propre menu déroulant. Ce menu est à la fois un raccourci du principal, apportant des fonctions spécifiques à la gestion des fichiers, comme le tri, les filtres d'affichage, l'impression du contenu, les informations fichiers, la représentation, la création de dossiers, etc. Toutes ces fonctions sont doublées de raccourcis clavier permettant une véritable souplesse de travail. Enfin, de nouveaux boutons apparaissent dans le cadre des fenêtres, ils simplifient encore les démarches de changement de fenêtre ou de méthode de visualisation. C'est une idée originale, vraiment rentable pour consulter des dossiers chargés de multiples fichiers.



L'aide en ligne intégrée de NeoDesk pour ne jamais être dérouté.



Prix : moins de 500 F.

Domaine : utilitaire.

Disponibilité : immédiate.

Résolution : toutes.

Mémoire : 1 Mo.

Machine : toutes.

Les + :

- convivialité,
- diversité des fonctions,
- aide en ligne intégrée.

Les - :

- une lenteur certaine sous MINT.

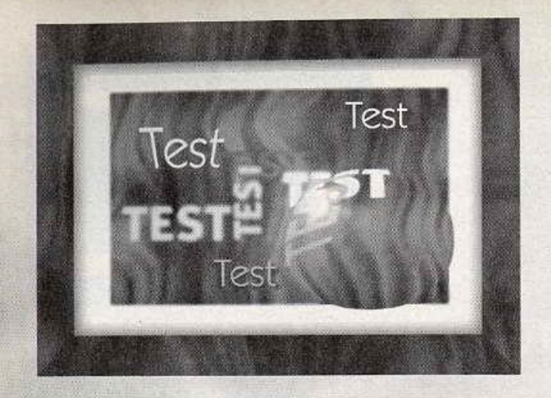
Conclusion

NeoDesk est l'outil qui sait offrir un confort compatible avec toute la gamme. Non seulement il s'adapte tout naturellement aux possibilités de votre machine, mais il donne également une souplesse irréprochable d'organisation et de gestion. De plus, tout le logiciel est équipé d'une aide en ligne, que vous pouvez activer à n'importe quel moment, dans toutes les situations, car elle répond immédiatement au cas de figure dans lequel vous vous trouvez. Il est donc impossible de se perdre, ne serait-ce qu'un seul instant, dans les méandres des options. Encore proche du TOS d'origine, il ne vous égare pas dans un labyrinthe de changements et sait offrir rapidement un accès complet à sa pleine puissance. Un très bon produit, qui devrait être complètement traduit dans cette nouvelle version durant l'été prochain. Si vous êtes soucieux de fonctionnalités, vous devez le choisir sans hésitation.

Hervé Piedvache



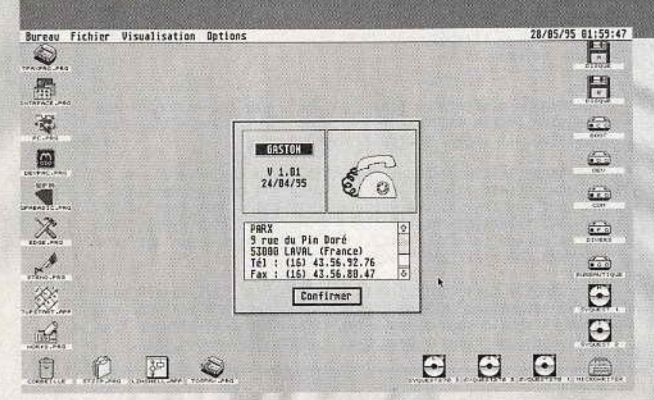
La recherche de fichier (grep), devient un véritable plaisir.





GASTON

Un micro répondeur téléphonique



GASTON, le répondeur vocal informatique.

Détecter un appel téléphonique, transmettre un message vocal, en enregistrer un autre émanant d'un correspondant, gérer les touches du clavier téléphonique... Le multimédia nous offre cet éventail de possibilités.

Présentation

La société Parx commercialise un produit ouvrant enfin le Falcon à des applicatifs multimédia adaptés aux dimensions de la machine : GASTON. Ce produit regroupe à la fois un logiciel et une partie hardware. Le package comprend :

- une documentation très claire qui va vous initier au maniement du produit, par le biais d'exemples concrets.

- une disquette contenant le logiciel qui s'installe avec une facilité déconcertante puisqu'il est composé d'un driver à copier dans le dossier AUTO et d'un accessoire que vous placez également sur le disque de boot de votre système.

- un boîtier sobre disposant de multiples connecteurs :
  - une prise gigogne qui se branche sur la prise téléphonique,
  - un connecteur DSP, à installer sur le port approprié,
  - deux connecteurs en mini-jacks doivent être branchés sur les ports d'entrée et de sortie sonores.

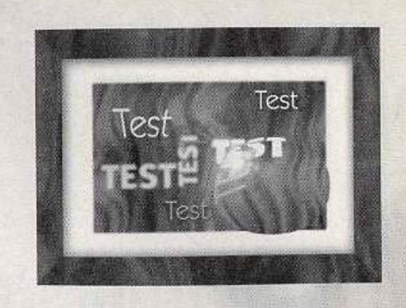
Tout est bien pensé : aucun risque de se tromper... Les jacks sont identifiés et aucun connecteur n'est identique.
L'étape de connexion et d'installation du logiciel étant achevée, voyons ce que GASTON va faire quand le téléphone y sonne...

Possibilités

Mieux qu'un simple répondeur téléphonique, GASTON est un serveur vocal. Voilà un terme dont nous n'avions encore jamais parlé dans nos colonnes, car c'est un applicatif assez récent, mais qui déferle dans toutes les sociétés. Peut-être votre banque, ou même votre entreprise propose-t-elle déjà ce type de service, sans même que vous n'ayez soupçonné quel terme le désignait. Un serveur vocal, c'est l'ennemi public numéro 1 de la secrétaire, puisque ce petit joujou va permettre de la remplacer en quelques secondes. Vous voulez connaître les heures d'ouverture d'un magasin, avoir des informations précises sur un sujet déterminé, laisser un message à un correspondant désigné après les heures de bureau, toutes ces opérations sont possibles avec un serveur vocal. Bien sûr, il existe des applicatifs très complets allant même jusqu'à la gestion de standard téléphonique... Mais ne nous éloignons pas trop de GASTON, car ce dernier est un serveur vocal simple qui se veut destiné avant tout aux particuliers, aux petites entreprises et associations.

GASTON offre, en tout et pour tout, cinq fonctions vocales, que vous allez pouvoir faire coincider entre elles et créer ainsi des mini-applicatifs vocaux. Ces fonctions sont : l'émission de messages vocaux sur la ligne téléphonique, l'enregistrement de messages provenant d'appels extérieurs, la gestion des touches du clavier téléphonique, le raccrochage, l'interrogation à distance. C'est donc très clair, ces fonctions sont la base du vocal et il ne faut rien de plus pour réaliser un minimum d'interactivité..

L'assemblage de ces différents éléments permet donc de passer du plus simple répondeur téléphonique (message



d'accueil après lequel votre correspondant a la possibilité de laisser un message avant de raccrocher), au plus évolué des répondeurs, en offrant un système de boîtes aux lettres (BAL) vocales qui permettront, par le biais d'un menu, d'orienter les correspondants vers un destinataire précis. Enfin, la faculté supplémentaire d'information vocale pure vous est fournie, laquelle donnera pleinement l'interactivité au service.

Mise en place

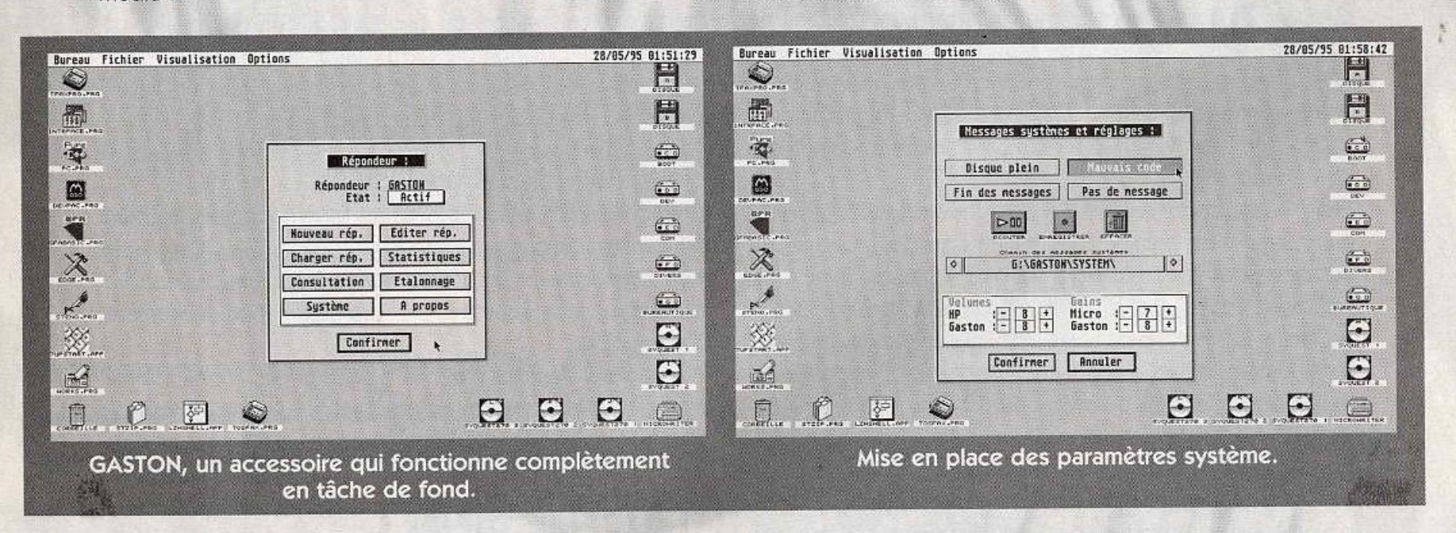
Avant tout, il faut savoir que le package de GASTON ne contient pas de micro, un élément que vous allez devoir vous procurer par ailleurs afin d'enregistrer vos messages. Il est évident que cet instrument se trouve aisément et qu'il ne nécessite pas un gros investissement. Puis, si vous avez un Falcon sans micro, à quoi peut bien vous servir cet ordinateur multimédia ?

définir quatre messages clés de votre serveur vocal. Ils servent à vous prévenir, tout en avertissant également votre correspondant, d'un certain nombre d'évènements (incidents) en cours : disque plein, mauvais code pour l'interrogation à distance, fin des messages, absence de message... Vous pouvez alors passer tranquillement à la création de votre premier service.

Un serveur vocal

Il faut être conscient que vous allez pouvoir créer toute une série d'arborescences qui seront sauvegardées et parmi lesquelles vous choisirez. Il n'y a pas de règle restrictive à cette éventualité, si ce n'est celle imposée par la capacité de votre disque dur.

Le serveur vocal que vous allez créer, qu'il soit le plus petit du monde ou le plus vaste, comporte des éléments obligatoires, comme le message d'introduction. C'est à partir de



GASTON, un accessoire qui fonctionne complètement en tâche de fond.

Mise en place des paramètres système.

Avant de créer votre serveur vocal, il faut impérativement passer dans le paramétrage du système. Première étape, l'étalonnage de votre micro, permettant de régler un certain nombre de paramètres d'enregistrement, en fonction de votre micro : c'est automatique, simple et ne fait de mal à personne. Ensuite, il faut créer les messages système et, dans le même temps, en profiter pour régler les paramètres de volume et de gain. Les réglages s'appliquent sur le haut-parleur, le micro, et également pour l'acquisition et la restitution des messages sur la ligne téléphonique. L'échelle de graduation a 15 niveaux; c'est très facile à régler et vous pourrez ainsi optimiser votre configuration. Les messages dits "système" vont permettre de

celui-ci que vous devez définir l'ampleur de votre service. La démarche de création du service est vraiment bien pensée. Vous avez devant vous un formulaire qui représente tous les cas de figure possibles quant à sa structure : c'est-à-dire 12 couples de boutons, numérotés de 0 à 9, et deux portant le titre "Message d'introduction" et "Message de menu". Le bouton de gauche contient le nom du fichier sonore qui sera lu par GASTON. Ce fichier est au format AVR, vous pourrez donc facilement le concevoir avec un programme annexe du type SAM, si celà vous tente. Le bouton de droite est un pop-up, désignant l'action qui sera exécutée après la lecture du message. De façon systématique,





Consultation des messages reçus.

GASTON lit donc le message introductif et, en fonction de votre demande, passe à la gestion du menu.

C'est également dans ce formulaire que vous allez nommer votre service, définir un code secret pour l'interrogation à distance, décider de mise en route automatique (ou non) du répondeur.

Enfin, vous pouvez choisir la qualité des messages qui seront enregistrés, aussi bien ceux introductifs que les messages de vos correspondants. Il existe quatre niveaux de qualité de message : 8 bits à 8 KHz, 8 bits à 16 KHz, 16 bits à 8 KHz et 16 bits à 16 KHz. De ce niveau de qualité dépendra également la place prise lors de l'enregistrement du message sur le disque dur : de 4,5 à 18 Mo pour 10 minutes d'enregistrement.

Si vous définissez un menu, vous disposez de 10 choix (de 0 à 9), pouvant être attribués à une action spécifique : cela peut aller d'un simple message d'une durée indéterminée qui va présenter un sujet, puis retourner au menu principal, par exemple, ou bien une boîte aux lettres vocale ayant le numéro attribué dans le menu. L'intérêt des BAL vocales est de permettre l'attribution de messages précis à une personne en particulier. Ainsi, GASTON permet d'écouter, par la suite, les messages qui sont parvenus BAL par BAL.

De même, un choix de statistiques permet de connaître le nombre de messages transmis à chaque BAL, ce qui donne la possibilité de réaliser des analyses pertinentes sur l'intérêt suscité par tel ou tel sujet ou sur les personnes les plus demandées dans une entreprise.

Enfin, il y a une option bien pratique : que vous soyez avec un système de BAL uniques ou privées, vous avez la possibilité de réaliser une interrogation à distance des messages. Un système précis permet, lors du passage du message d'accueil, de demander au serveur si de nouveaux messages sont arrivés et d'en prendre connaissance à distance.

GASTON fonctionne complètement en tâche de fond, il peut donc décrocher lorsque vous êtes en train de travailler avec un autre logiciel, à condition que celui-ci soit sous GEM. Dans ce cas, GASTON affiche un message indiquant qu'une communication est en cours. Pendant toute la durée de la communication, votre machine est bloquée, ceci en raison du fait que GASTON travaille en Direct-To-Disk, la moindre perturbation pourrait gêner l'accès au disque dur et provoquer une mauvaise lecture ou un mauvais enregistrement des messages.

Conclusion

GASTON est un outil destiné tant aux particuliers qu'aux entreprises. Simple et rapide à mettre en place, il offre à la fois convivialité et souplesse, grâce à la puissance audio du Falcon, sans omettre une programmation réellement bien finalisée.

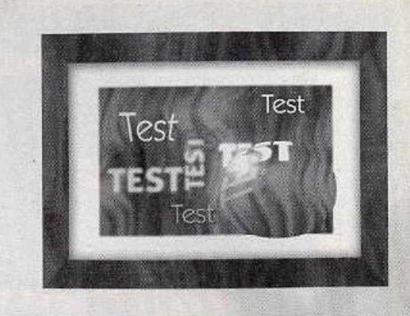
Il faut noter que les routines de gestion du boîtier vocal sont disponibles auprès de la société PARX, ce qui offre à tous la possibilité de réaliser des applicatifs encore plus puissants, si nécessaire. Mais GASTON est un produit jeune, ne possédant pas vraiment de faille et qui va naturellement encore évoluer : nous savons déjà que des mises à jour seront disponibles, pour des applicatifs élargis

Bip+Enr+Menu
Bip+Enr+Rac.
Enr+Menu
Enr+Rac.
Menu
Raccrocher

Bip+Enr+Rac.
Enr+Rac.
Gest. (0-9)

Les pop-up menus des principales actions gérées par GASTON.





La création de votre serveur en quelques clics.

Les statistiques pour chaque BAL.

Prix : environ 900 F.

Domaine : communication.

Disponibilité : immédiate.

Résolution : toutes.

Mémoire : 4 Mo.

Machine : Falcon030.

Les + :

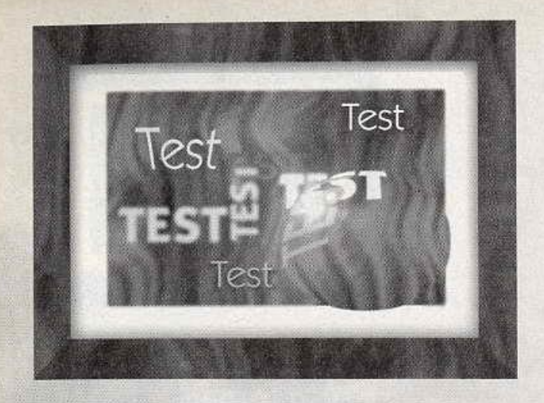
- l'innovation,
- la simplicité,
- un réel intérêt.

Les - :

- l'absence de connecteurs sur le boîtier.

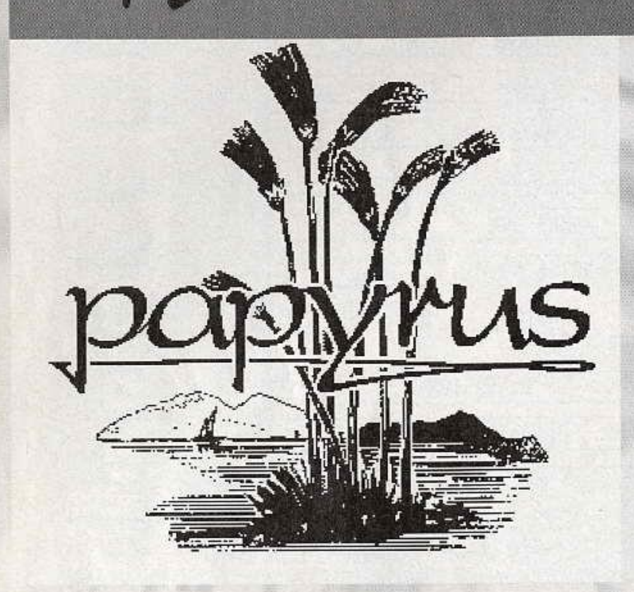
par rapport à la version actuelle. La pérennité des applications éditées par Parx n'est pas préoccupante, elles savent toujours aller de l'avant.
Dans tous les cas, si vous voulez rentabiliser davantage votre informatique, grâce à un logiciel performant et pratique de surcroît, optez pour GASTON. ■

Hervé Piedvache



Papyrus Gold v.4

Que GEM le traitement de texte graphique !



Papyrus réapparaît en France. La nouvelle version orientée PAO possède toujours une belle avance ergonomique. En ajoutant Papyrus à son catalogue, Etilde propose maintenant les meilleurs traitements de textes : le nouveau Papyrus Gold au côté du logiciel phare Le Rédacteur+.

L'union de la puissance et de la simplicité fait très bonne impression : elle aboutit au traitement de texte idéal.

Attention, Etilde risque d'achever les anti-rédacteurs. Forte de son image avec Le Rédacteur, cette société de Toulouse vient de prendre en mains Papyrus. L'évènement est heureux car, jusqu'à présent, il n'existait plus que par des imports anglais, après un début de carrière national, trop délaissé par Arobace (qui a d'ailleurs cessé toute activité spécifique).

Vous n'aimiez pas le Rédacteur, peut-être lui préfèrerez-vous Papyrus.

Si le Rédacteur s'est spécialisé dans le traitement des textes de langue française avec des dictionnaires et des correcteurs hors du commun, il est resté un outil rapide et efficace, tout en oeuvrant à sa destinée professionnelle.

Parce qu'il voulait un traitement de textes simple, sympathique et moderne et qu'aucun ne lui semblait adéquat, Christian Nieber (l'auteur) l'a fait lui-même. Saisir du texte, le mettre en forme et l'imprimer est agréable avec Papyrus. Le résultat est séduisant. Voilà pourquoi Le Rédacteur et Papyrus ne sont pas deux logiciels concurrents, mais plutôt complémentaires. Papyrus Gold, par son originalité, est sur un autre terrain et vise un public plus large, son succès l'a confirmé.

Au service du texte

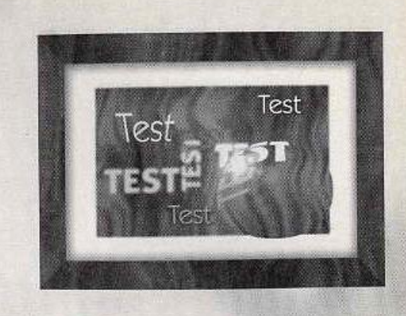
Ouverture vers l'extérieur : Papyrus, dans son ouverture, illustre sa modernité. Au chargement, les principaux formats sont reconnus et pas les moindres. Directement, il charge sans problème de l'ASCII, les fichiers de 1st Word, Script, Signum!2 et via une conversion en Rich Text File, les fichiers de Tempus, Works, et de Word (Mac et PC). Pourquoi "via une conversion en RTF" ? Parce que, pour Papyrus, c'est le standard de base. En sauvegarde, la gamme est plus courte : l'ASCII, le RTF et son format personnel PAP, mais cela est amplement suffisant grâce à l'universalité du RTF.

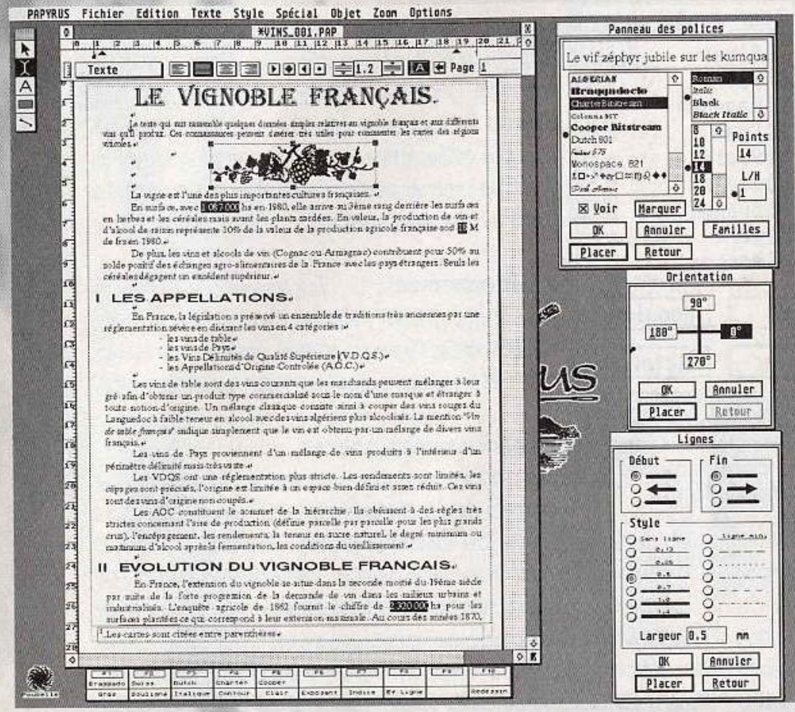
Les importations d'images au format IMG, GEM, Degas PI3 et PC3, Doodle DOO, BIG et FAT seront l'occasion d'égayer vos textes.

Tableaux

La création de tableaux est très simple et la retouche également. Qu'il s'agisse d'un tableau vierge à remplir, ou de données préexistantes à présenter en tableau, un seul formulaire se charge de tout. La largeur et la hauteur des cellules est librement modifiable, notamment à la souris. Si besoin est, les textes peuvent être affichés en vertical, par simple rotation. Il est possible d'effectuer des calculs dans le tableau. Pour cela, il suffit d'appeler le formulaire de calcul et de déclarer la formule à la cellule en question. Un choix d'une vingtaine de fonctions permet d'effectuer la plupart des calculs (devis, factures, statistiques, etc).

Table des matières, index, formulaire, modèle de texte et publipostage, tout est prévu pour qu'il soit possible de les créer, le plus simplement. Si paramétrage il y a, c'est le strict



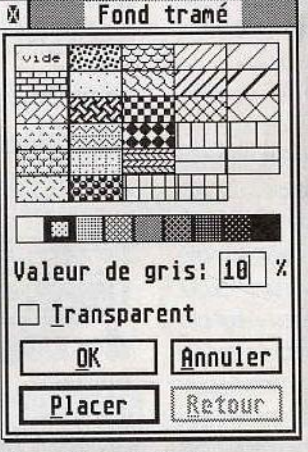


Le traitement de texte graphique 100% GEM simple et puissant.

nécessaire. Ces cinq fonctions restent puissantes malgré tout. La notion de modèle ou de texte type est la bienvenue, notamment dans le cas de petits textes ou courriers régulièrement saisis.

Objets de texte

Mettre en valeur les textes par des images ou des tableaux est bien peu de choses sous Papyrus. Plusieurs autres objets graphiques peuvent accompagner le document. Les filets de taille et d'épaisseur variables, avec choix d'extrémité, et les cadres avec ou sans motif de remplissage agrémenteront vos pages. Mettre des images en superposition de trames ou d'autres images, des filets entre les colonnes de texte, des trames dans des cellules des tableaux, il n'y a rien d'impossible avec Papyrus. C'est prévu et surtout la mise en oeuvre est facile. Le redimensionnement des images est simple à réaliser, tout comme leur habillage par le texte. Papyrus génère une bibliothèque d'images. Elle peut être conservée en totalité, ou peut être épurée des images inutilisées lors de la sauvegarde. Si tel est votre désir, une même image ou des portions différentes de cette image en provenance de la bibliothèque peuvent être employés à plusieurs endroits dans le document.



Les objets de textes en fenêtres non-modales.

Au service du claviste

Multiblocs

Avec Papyrus, une mini révolution dans le traitement de texte est apparue : les blocs discontinus. Il est possible de définir en tant que bloc plusieurs parties discontinues à travers tout le texte. L'acception la plus moderne des blocs s'appelle le marquage. Il sert à former un ou plusieurs blocs sur l'ensemble du document, en fonction de critères précis : fonte, taille, règle, etc. Regardez la copie grand écran : trois parties de textes sont sélectionnées, afin d'en changer la fonte en un seul coup.

"Couper-coller" intelligent

En bon assistant, Papyrus accordera une attention particulière sur les espaces lors des opérations de "couper-coller". Terminés les "couper" approximatifs où il manque un espace, ou les "coller" augmentant par deux les espaces, grâce à un algorithme original, ils sont maintenant gérés y compris après un signe de ponctuation. Ainsi, vous n'aurez plus à y revenir : point de retouche.

Rechercher-remplacer

Si la fonction est habituelle avec jokers et autres critères particuliers, la possibilité de déclarer le résultat de la fonction de recherche en tant que bloc rend bien des services. Autre innovation, il est possible de faire une recherche par un bloc découpé en indiquant son début et sa fin.

Sauvegarde automatique

Elle est presque classique. La configuration de la sauvegarde permet de pouvoir oublier qu'une coupure de courant peut arriver. Et justement c'est arrivé. Exclamation foudroyante sur le coup, puis, heureuse surprise après réinitialisation : Papyrus s'était occupé de tout. Le texte fut retrouvé quasiment intact. On regrettera l'absence d'un tampon de saisie le temps de la sauvegarde. A ce moment-là, il est conseillé de s'arrêter de taper au clavier.



Au service du maquettiste

Non préemptif

Les formulaires non préemptifs sont le reflet même de l'innovation, ils offrent trois bonnes raisons d'aimer Papyrus.

Primo, lorsqu'un formulaire s'affiche à l'écran vous demandant une réponse ou vous proposant un choix, vous ne pouvez rien faire d'autre tant que vous n'avez pas refermé ce formulaire. Ici c'est différent. Les formulaires peuvent rester affichés, ils ne vous empêchent pas de poursuivre votre travail.



Jouez la couleur... même en monochrome. Ce qui compte pour Papyrus, c'est l'impression.

Secundo, le formulaire ouvert permet d'être informé en permanence des caractéristiques de votre texte. Ce formulaire resté affiché n'est pas statique, il est sans cesse réactualisé. Ainsi, si vous êtes sur un écran monochrome et que vous disposez d'une imprimante couleurs, rien ne vous empêche de voir la couleur du texte souhaitée pour l'impression grâce au formulaire de couleurs. Si vous passez d'un texte noir à un texte rouge, vous visualiserez le changement de couleur sur le formulaire des couleurs non actif. Cela surprend, mais on s'attache rapidement à cet environnement.

Tertio, avec les grandes résolutions où la surface est confortable, le travail de mise en forme du texte est très agréable. Tous les outils de modification sont là, à portée de clic.

Bouton APPLIQUER

Au bas des formulaires non-modaux se trouvent les éternels boutons [OK] et [Annule]. Dans le menu "Options" correspondant aux "Dialogues", il est possible de configurer différemment ces boutons. Et surtout d'en ajouter deux supplémentaires, inspirés des systèmes Next. Là, le bouton "Placer" devient vite irremplaçable. Il correspond à [OK] sans fermeture du formulaire. Par ce bouton, la modification se fait en direct. Le bouton [Appliquer] employé avec le marquage en bloc offre une puissance de traitement inespérée. Les gains de temps et les facilités de manipulation sont époustouflants.

Boutons
OK Annuler Placer Retour | OK Annuler Placer Retour | Placer Retour | OK Annuler

C'est au choix, mais quel bonheur cette touche [Placer].

Undo

Si vous n'êtes pas satisfait de votre action, la fonction Undo vous sera d'un grand secours. Elle est puissante et facile à mettre en oeuvre. Papyrus est un traitement de texte très convivial, il est au service de l'homme et non l'inverse. Le droit à l'erreur est prévu.

Positionnement

Les images, tout comme les objets (filets, cadres, etc), s'ils sont ancrés, restent très facilement et librement positionnables et éditables.

Le panneau des polices

Les polices utilisables par Papyrus peuvent être bitmap en provenance de l'environnement Signum!2 ou GDOS, ou être vectorielles : ce sont les fontes SpeedoGDOS ou True Type via le gestionnaire NVDI3 ou SpeedoGDOS. La gestion de ces fontes est remarquable et ce panneau est un modèle du genre. Les petits boutons noirs sur la gauche des listes servent au marquage du texte. Avec Papyrus, il est extrêmement facile de marquer du texte correspondant à un ou plusieurs éléments du panneau. Même le ratio largeur sur hauteur est modifiable par l'utilisateur. La passerelle existant avec le formulaire des "Familles de fontes" met en valeur la possibilité de charger ou d'enlever à tout moment une fonte. Il n'est plus besoin de paramétrer - hors application - les fontes installées et de réinitialiser pour en disposer.



Le plus beau panneau de polices.

Au service de l'impression

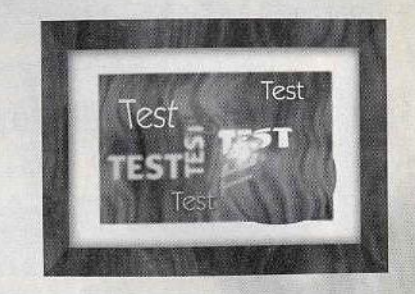
Zoom imprimante = taux 1:1

L'aspect très graphique du logiciel et sa volonté affirmée d'un WISIWIG, plus orienté impression qu'écran, confère à Papyrus une excellence quant à son impression. Le zoom fait l'objet d'un menu à lui tout seul.

En dehors des agrandissements et réductions ordinaires, il faut remarquer le taux permettant la visualisation de la page

Papyrus Gold v.4

Testé par Start Micro Magazine la rédaction



entière. Fonctions de l'imprimante installée et de sa meilleure résolution, le taux 1:1 retiendra votre attention. Au pixel près, le document est visualisé à l'écran tel qu'il sera imprimé. Ce détail prouve à quel point le souci du résultat imprimé compte.

Pilotes indépendants

Là aussi, c'est la priorité à l'impression qui gouverne. Vous avez un écran monochrome et votre imprimante sait travailler en couleurs; avec Papyrus, votre document sur papier sera parfait en couleur.

A l'impression, Papyrus utilise ses propres pilotes et délaisse SpeedoGDOS trop imparfait. L'impression graphique est ultra-rapide, sauf si vous optez pour la poursuite du travail de saisie. Dans ce cas, l'impression se fait en tâche de fond.

```
Zoom
    33 %          ^F1
    75 %          ^F2
    85 %          ^F3
 ✓ 100 %          ^F4
   117 %          ^F5
   150 %          ^F6
   200 %          ^F7
   300 %          ^F8
  Page entière    ^<
✓ Normal          ^Es
  Zoom imprimante ^>
  ------------------
  Configurer...
```

Le montage

Impression performante rime t-elle avec impression étonnante ? Certainement, car plusieurs pages peuvent être imprimées sur une feuille (jusqu'à 32, voire 64 !). Par un seul bouton, le montage typographique du document en fascicule saura vous convaincre de la supériorité ergonomique de Papyrus.

Et maintenant ?

Nous regrettons toujours, nous Français, l'absence de dictionnaire. Par chance, Papyrus sait gérer le dictionnaire de Script. Espérons qu'Application Système le vende comme produit à part entière.

Les titulaires de versions normales et Office en provenance d'Arobace et de versions étrangères peuvent se rassurer. Etilde proposera aux meilleures conditions - l'excellence de sa réputation en matière de prix et de mise à jour n'est plus à démontrer - une mise à niveau en version française de la leur originale.

Le logiciel devant sortir dans quelques semaines, nul doute que chacun attende encore un petit peu pour se réjouir ensuite. Si patience il y eut, alors récompense il y aura.

En effet, la version 4 sera accompagnée d'un convertisseur de fichiers en provenance du Rédacteur vers le format RTF utilisé par Papyrus.

Cela confirme un point : la complémentarité des deux logiciels. Papyrus n'était pas mort, loin de là. Après un vif succès en Allemagne, son auteur a décidé de le porter sur OS/2 le système d'exploitation multitâche d'IBM. Papyrus subit sans cesse des améliorations et des corrections, notamment pour une parfaite compatibilité avec les cartes et les environnements du moment.

Par exemple, le logiciel affectionne NVDI3 et se porte très bien lors des sessions multitâches dans ses relations avec Freedom.

Papyrus au catalogue d'Etilde a surpris, mais quel meilleur éditeur pouvait bien l'adopter ? ■

Bruno Christen

Prix : environ 1200 F.

Domaine : traitement de texte couleur proche PAO.

Disponibilité : août.

Éditeur : Etilde.

Résolution : toutes.

Mémoire : mini. 1 méga et demi, tranquille 2 Mo et +.

Machine : toutes y compris en multitâche (MultiTOS, Geneva, MagiC)..

     ●

Les + :

● excellent rapport puissance/simplicité, très bon WYSIWYG, parfait avec SpeedoGDOS et NVDI3, souplesse et ouverture, interface GEM totale.

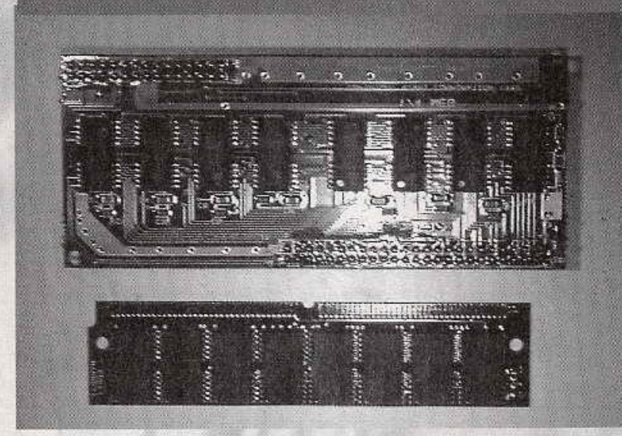
Les - :

● ne gère pas (encore) les images couleurs, faiblesse du dictionnaire.



Question de mémoire

COMMENT LA DÉCUPLER.



Mémoires anciennes et nouvelle génération.

Parfois, l'ordinateur vous affiche des messages plus ou moins clairs. Vous avez peut-être rencontré un jour celui-ci : "votre ordinateur n'a pas assez de mémoire" ou "mémoire insuffisante"...

Pourquoi ?

Pour fonctionner, l'ordinateur doit comporter un endroit de stockage des données que l'on appelle mémoire. Il existe 3 types principaux de mémoire : la mémoire morte (ROM), la mémoire vive (RAM) et la mémoire de masse (disquette, disque dur, CD-Rom).

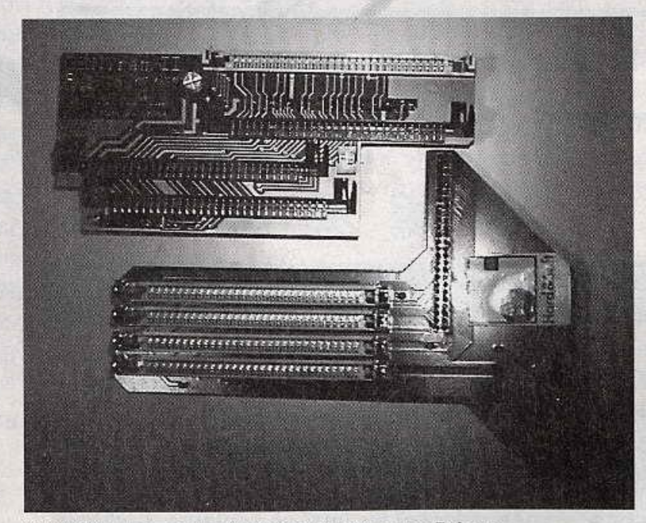
Aujourd'hui, 1 méga-octet (1 Mo) est vraiment le minimum nécessaire à l'exploitation des programmes disponibles dans les boutiques. Quelques-uns de ces programmes sont modulaires et peuvent ne charger que certains modules, suivant la capacité mémoire de votre ordinateur (D2M, Script2), mais d'autres réclament absolument leurs 2 Mo (Papillon, Tosfax).

Les Musiciens ont généralement besoin d'un minimum de 2 Mo, il en va de même pour les utilisateurs de traitements de textes, avec correcteur et enrichissement typographique (polices vectorielles), ou pour ceux qui Tosfaxent, tout simplement. Les 4 Mo constituent, bien entendu, un confort supplémentaire pour tous ceux qui manipulent en mémoires des données importantes (images, samples) ou qui impriment, sous SpeedoGdos, de gros documents.

Histoire

Il fut un temps où l'extension mémoire était une véritable mine d'or pour les revendeurs. L'extension à 4 Mo se négociait aux environs de 4 000 F. il y a quelques années, mais il fallait y passer beaucoup de temps. Les mémoires avaient un coût élevé et très fluctuant, quelques revendeurs de l'époque ont réalisé de bonnes opérations commerciales !

Pour faciliter et diminuer le temps nécessaire à l'implantation des composants dans les ordinateurs, des cartes sur lesquelles ces composants étaient déjà soudés sont apparues. Il ne restait plus alors qu'à aller chercher les signaux nécessaires à leur reconnaissance (MMU et Shifter) par l'ordinateur dans celui-ci. Suivant les cartes et les versions d'ordinateurs, la démarche était facile ou devenait un vrai casse-tête, même pour les services techniques. Des cartes vendues qui ne fonc-



CENTRAM et carte "Hard & Soft" pour Falcon.



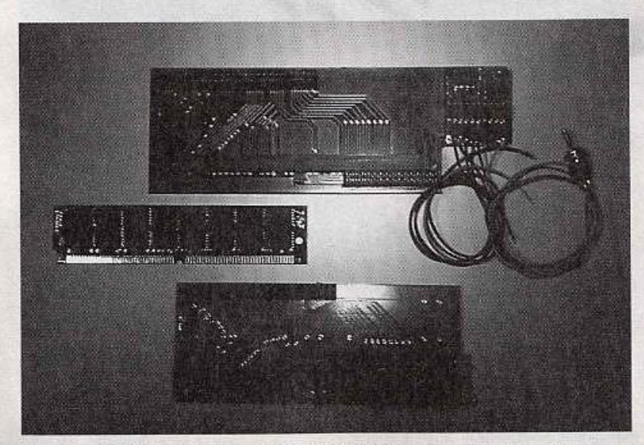
Extentions STE - STF + Carte			
Origine	Extension à	Emplacement barrettes 256 Ko	1Mo
512 Ko	1 Mo	1 - 2 - 3 - 4	
512 Ko 1040 Ko	2 Mo		1 - 3
512 Ko 1040 Ko	2,5 Ko	1 - 3	2 - 4
512 Ko	4 Mo		1 - 2 - 3 - 4

tionnaient pas ont même existé. L'arrivée de la gamme STE a remis un peu d'ordre heureusement, puisqu'elle a été dotée des fameuses SIMM. Mais, là encore, notre constructeur favori n'a pas fait dans la simplicité, puisqu'on dénombre au moins deux modèles de cartes-mère comportant trois cas différents : carte pour SIP (avec ou sans support), et carte pour SIMM avec supports. Seules, les premières générations sont équipées de SIP, la grande majorité comportant des SIMM.

Qu'est-ce ?

La mémoire ROM (Read Only Memory) est celle contenant le système d'exploitation et qui permet d'avoir des fenêtres, des menus déroulants, un pointeur de souris et bien d'autres choses. Elle se dit "morte", car elle ne peut qu'être lue. Elle est utilisée dès la mise en route de l'ordinateur et ne peut être modifiée.

La seconde, celle qui nous intéresse, car on peut l'étendre, est dite "vive". Elle peut être écrite, lue, effacée, et ne contient plus rien si l'ordinateur est éteint. La dernière, dite de masse (quasi infinie), est celle qui permet la sauvegarde de la mémoire vive. Il existe d'ailleurs deux supports distincts : ceux qui sont réinscriptibles (disquette, disque dur...) et ceux qui ne le sont pas, ou pas encore : les CD-ROM (il y a ROM dans le nom).



Cartes 32 bits 16 Mo et 32 bits à 32 Mhz (Ventage).

RAM

Les mémoires à accès aléatoire, (Random Access Memory), sont des composants électroniques qui stockent et restituent les informations sous forme de suites de 0 ou de 1. La plus petite unité de données est appelée Bit (voir encadré). Ces Bits sont regroupés par huit, ce qui en fait des octets, eux-mêmes rassemblés par 1024, pour donner des Ko (kilo-octets).

Les capacités mémoire de ces composants sont de 16, 32, 64, 128, 512 Ko et même 1 Mo. Nos machines ont des capacités qui se mesurent en Mo (millier d'octets).

1 Bit = 2 valeurs codées 0 ou 1 (21).

1 Octet (byte), 256 valeurs de 0 à 255 (28).

1 Ko, kilo-octet 1 024 valeurs (210).

1 Mo, méga-octet 1 048 576 valeurs (220).

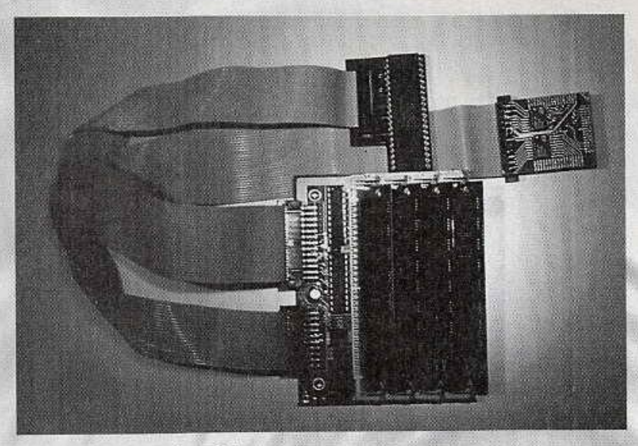
Types

Ces mémoires se rencontrent de deux manières dans nos machines : soudées et enfichées (ou clipées). Soudées, ce sont des boîtiers noirs à pattes, directement posés sur votre carte-mère. Enfichées, elles sont regroupées sur des barrettes comportant une rangée de contacts, laquelle vient se loger dans un support prévu à cet effet sur la carte-mère. Ces barrettes se nomment SIP (Single Inline Plugged) et SIMM (Single Inline Memory Module).

Barrettes

Les SIP sont les ancêtres des SIMM, quoique la différence d'âge soit vraiment très faible. Leur mode de connexion s'effectue par queues (tiges) qui donnent à la barrette un aspect de peigne. Elles viennent se loger dans des supports prévus à cet effet, (mais elles peuvent également être soudées directement sur la carte-mère). On ne les trouve quasiment plus aujourd'hui et l'une des seules façons de s'en procurer est de les réaliser soi-même, à l'aide de ... SIMM. En effet, il suffit de venir souder des tiges en métal directement sur les contacts des SIMM (attention, c'est délicat) pour avoir des SIP. On trou-





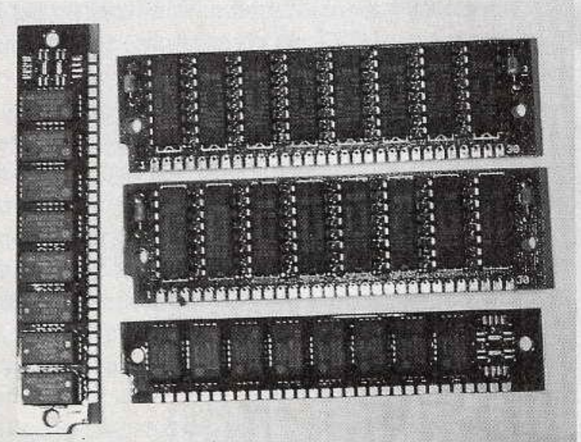
Carte d'extension ST.

ve aussi des adaptateurs SIMM/SIP. Les SIMM, elles, ont perdu leurs queues et ont vu leur support adapté. Elles ne sont pas, comme les SIP, enfichées mais plutôt clipées. De ce fait, elles permettent un gain de place en hauteur, non négligeable pour les portables.

Les premières générations de nos ordinateurs ont été livrées avec des mémoires soudées, tandis que les suivantes ont opté pour les barrettes.

Autres cas

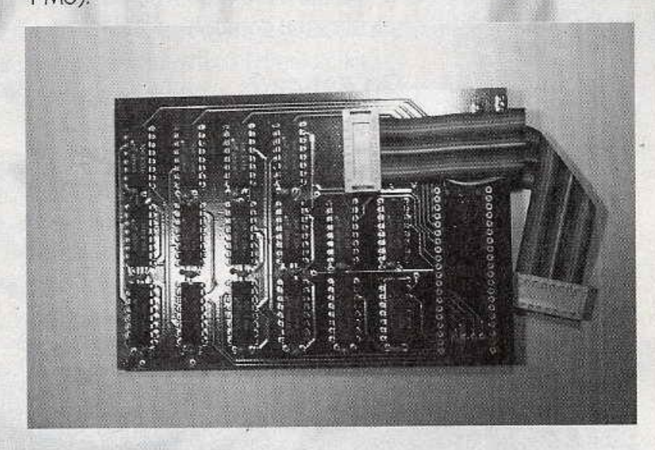
On rencontre des barrettes de différentes tailles et de différentes capacités. Évidemment, tout cela a suivi la constante évolution des techniques de fabrication des composants mémoires. Les plus anciennes sont équipées de 8 au 9 composants, les plus récentes en comportent 4 ou 3 parfois 2. Pourquoi ?



4 Mo de SIMM.

Dans le cas de 8 boîtiers mémoire, c'est facile à deviner. Nous avons vu qu'un octet = 8 Bit, donc, on trouve 1 composant par Bit. Mais pourquoi 9 composants me direz-vous ? Parce que certains ordinateurs - pas les nôtres - utilisent un Bit supplémentaire appelé Bit de parité. Il sert à vérifier que ce qui a été transféré vers la mémoire, ou à partir de celle-ci, ne comporte pas d'erreur.

C'est la capacité de stockage par composant qui détermine la capacité totale de la SIMM. Si les composants peuvent contenir 32 Ko, on obtient alors une barrette de 256 Ko (8*32). Avec 64 Ko par composant, on passe à 512 Ko la barrette, à 128 Ko par composant, la barrette passe à 1 Mo. La technique étant en perpétuel progrès, les puces mémoires atteignent maintenant des capacités de 512 Ko à 1, 2 voir 4 Mo, ce qui permet d'en réduire le nombre sur les SIMM (ex: 2*512 = 1 Mo).



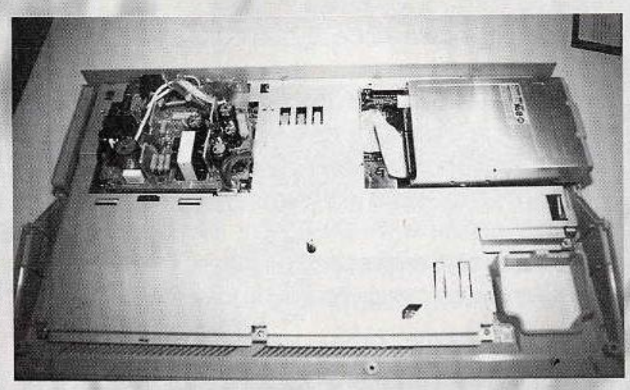
La vitesse à laquelle répondent les mémoires lors d'une sollicitation joue également un rôle. C'est en nanoseconde (ns) que cela se mesure (1ns = 1 milliardième de seconde). La conception ancienne de nos machines (1985) ne réclame pas les vitesses proposées et disponibles sur le marché actuel.

Dans nos ordinateurs, la capacité maximale par barrette est de 1 Mo et la valeur de la vitesse moyenne utilisable est de 100ns (+/- 20%).

Quelles extensions ?

Commençons par le plus facile : les STE/MÉGA STE. Il y a 4 emplacements SIMM prévus. Les 520 sont livrés avec 2 barrettes de 256 Ko, les 1040 avec 4, les MÉGA2 avec 2 barrettes



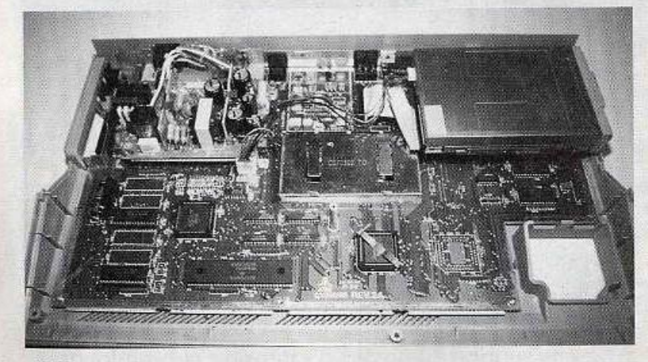


Atari STF.

de 1 Mo, les Méga4 avec 4*1 Mo. Dans le cas d'une extension à 2 Mo sur un 520, il faut se procurer deux barrettes de 1 Mo et les substituer à celles de 256Ko en place. Les capacités mémoires disponibles sont 512 Ko, 1 Mo, 2 Mo, 2,5 Mo (avec un programme spécial) et 4 Mo.

Enchaînons avec plus difficile : sur tous les ST, MEGAST et TT, la mémoire peut être étendue aussi à 4 Mo. Les capacités possibles sont les mêmes que pour le STE, sauf qu'il ne faut pas avoir recours à un programme spécial pour 2,5 Mo.

Suivant les séries de cartes, les boîtiers soudés sont de différentes capacités et leur nombre varie. Généralement, il faut en effet 16 boîtiers (16*64 Ko) pour faire 1 Mo, cas le plus fréquent, mais également, cas des MÉGAST 1, 8 fois 22 boîtiers seulement. La plupart du temps, ces ordinateurs comportent 4 emplacements (dits bancs) pour permettre d'accueillir les composants supplémentaires, afin d'augmenter la mémoire. Mais, c'eut été trop simple, notre marque préférée a construit tout un tas de cartes différentes, pas toujours pourvues de ces bancs. On voit, selon les cas, 0, 1 ou 3 bancs supplémentaires et tout cela complique la manière de réaliser l'extension,



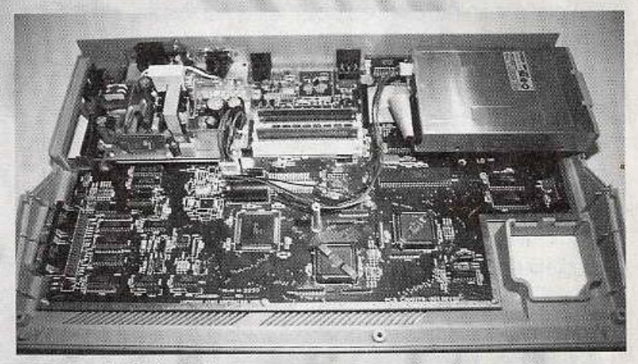
STF ouvert.

quand elle n'est pas purement et simplement impossible.

Pour remédier à ce genre de problèmes, et permettre une plus grande universalité dans l'installation d'extension mémoire sur la gamme ST, des cartes mémoires additionnelles ont été mises au point. Souvent, elles ont recours à une astuce pour éviter les soudures : récupérer les signaux du Shifter et du MMU, par des supports mâle/femelle s'intercalant entre les puces et les supports implantés sur la carte-mère. Sur une série de ST, ces composants sont soudés d'origine.

Tout cela ne facilite pas le montage et, si votre ordinateur est dans ce cas, sachez que seul un spécialiste pourra étendre la mémoire de votre machine pour un coût d'environ 3 à 500 F.

Pour les autres, la pose de ces cartes est assez simple à réaliser et, effectuée par un spécialiste, le surcoût est d'environ 100 F.



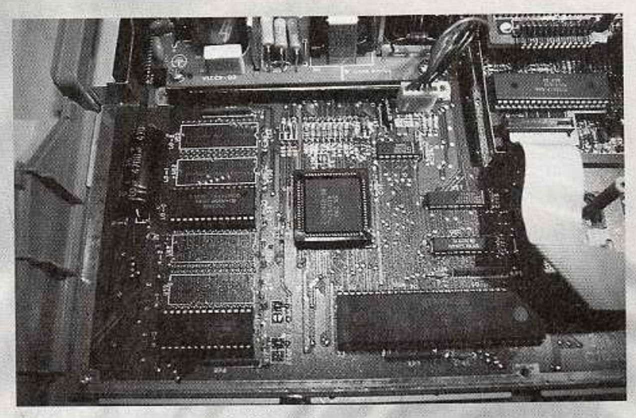
STF équipé de 2 Mo.

Conseils

Votre machine n'étant plus sous garantie, vous pouvez, au préalable, l'ouvrir avant d'acheter votre carte d'extension. Une fois déposé le blindage, (à l'aide d'un tournevis et d'une petite pince plate), vérifiez que le MMU (puce noire carrée d'environ 3 cm de côté) est bien monté sur son support.

Sur la gamme ST, il n'est pas conseillé d'étendre soi-même sa machine par le biais des puces à souder. D'abord, parce qu'il devient difficile de se procurer les composants, et ensuite, parce que suivant la carte-mère, cela peut prendre plusieurs heures (trous de soudures bouchés ou non), sans parler des pannes dues aux mauvaises soudures. Mais vous pouvez trouver des cartes additionnelles de bonne qualité, sans soudure et comportant des barrettes SIMM, chez la plupart des bons revendeurs et pour moins de 400 F. Pas trop difficile à installer, un bricoleur pourra réaliser lui-même son extension en moins d'une heure. Votre ordinateur devient alors comme un





STF avec support (facile à étendre).

STE : il utilise des barrettes SIMM.

Sur votre machine ainsi équipée et comme pour la gamme STE, l'adjonction de barrettes supplémentaires ne pose pas de réel problème, à condition de suivre notre tableau et respecter ces quelques recommandations :

- toujours utiliser des barrettes de même vitesse et de même type (256 ou 1 Mo), sauf pour le cas particulier d'une extension à 2,5 Mo (voir tableau),
- ne pas forcer lors de l'introduction des barrettes : marteau et pied de biche à proscrire,
- utiliser des barrettes de vitesse élevée (80 ns) ne sert qu'à dépenser de l'argent inutilement,
- ne jetez pas vos anciennes barrettes de 256 Ko à la poubelle : elles permettent l'extension à 1 Mo d'un autre 520 STE,
- faites jouer la concurrence, le prix des barrettes est fluctuant, d'un commerçant à l'autre.

Spécial Falcon

Sur cette machine, la RAM minimum est de 4 Mo et maximum de 14 Mo. En fait, on lui administre bien 16 Mo, mais elle n'en utilise que 14. La carte 4 Mo présente n'est pas réutilisable en cas d'extension à 14 Mo. On aurait souhaité qu'il y ait une valeur intermédiaire à 8 Mo, mais cela semble impossible. En effet, l'extension à 14 Mo allègera votre porte-monnaie d'environ 4 500 F.

Plusieurs solutions sont possibles pour augmenter la taille mémoire de la machine :

- carte de 4 barrettes SIMM (1 ou 4 Mo) genre CENTram (la première du genre),
- carte d'une barrette SIMM (4 ou 16 Mo), dite carte 32 bits (adressage),
- carte 32 bits + carte accélératrice à 32 MHz: VANTAGE 2000 (Lexicor).

La carte VANTAGE 2000 est une bonne solution pour les musiciens, puisqu'elle double la vitesse et ne nécessite pas de soft pour la piloter (un simple interrupteur).

La carte 32 bits est la plus moderne et la moins chère à l'acquisition mais, comme la VANTAGE 2000, elle ne permet pas de poser la carte accélératrice Speed Resolution Card. C'est là que la CENTram tire encore son épingle du jeu.

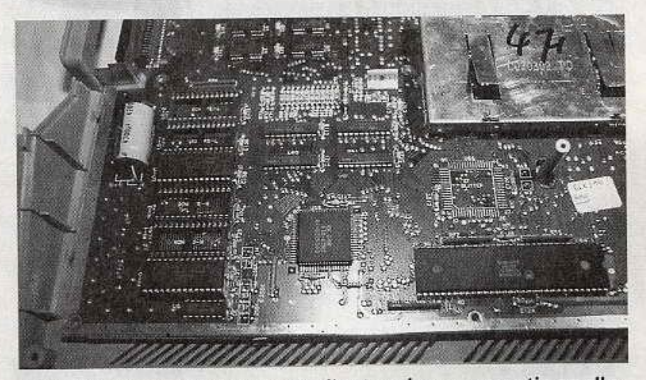
Mémoire RAM infinie...

Mais oui, c'est possible : sur TT et Falcon. Le 68030 possède une PPMMU (gestion de mémoire paginée), ce qui autorise la gestion de mémoire virtuelle. Cette mémoire est utilisée par l'ordinateur comme de la RAM, alors qu'en fait, c'est de la mémoire de masse, réservée sur un disque dur ou un autre support. C'est le programme Outside (Application Systems) qui permet cela. Cette mémoire est donc extensible à la taille de votre disque dur, mais il faut savoir que sa vitesse est bien moins importante. Le temps d'accès d'un disque dur ne se mesure pas en nano-seconde, mais en milli-seconde (millième de seconde). C'est le revers de la médaille, mais on peut très bien imaginer que la différence de vitesse séparant les supports de masse et les mémoires puisse se réduire dans l'avenir...

Pour terminer

Sur la disquette du mois, vous allez trouver 2 utilitaires : le premier pour tester la mémoire de votre machine et le second destiné aux seuls possesseurs de STE, permettant à ceux-ci de gérer 2,5 Mo. Au prochain épisode, nous découvrirons ensemble la TTRAM ... ■

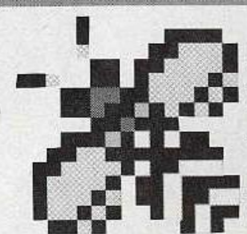
Hervé Piedvache



STF sans support donc pas d'extension conventionnelle.



Le TOP du Téléchargement



Quelque peu oublié le mois précédent, le TOP du téléchargement va maintenant prendre forme. Plus qu'un classement des logiciels les plus téléchargés sur le 3615 Start Micro, il représente les tendances actuelles du monde du domaine publique, et mets én évidence vos passions et vos centres d'intérêt qui sont à notre avis les maîtres mots pour donner une orientation à votre magazine.

Classement des logiciels les plus appréciés du moment :

GFAPT107.TOS	Patch permettant de faire fonctionner les programmes GFA sous MiNT et Mag!X
POV_MOD.TOS	Très bon modeleur pour Pov
ZZCOMPRO.TOS	Emulateur de terminaux, dont le minitel, compatible avec toute la gamme
DIGITAL.TOS	Simulateur de circuits électroniques de grande qualité
JPEG2_20.TOS	Visualiseur d'images au format JPEG
PATIENCE.TOS	Superbe jeu réussite qui propose plusieures variantes en même temps
WINX23G.TOS	Patch permettant d'augmenter les capacités de votre interface graphique
MPEGDSP.TOS	Playeur de fichiers vidéo au format MPEG, utilisant le DSP du Falcon
STMOON.TOS	Protocole de transfert Moondial, version 7 et 8 bits
DAMES.TOS	Jeu de dames sous GEM
FLITC46.TOS	Playeur d'animations au format FLI/FLC, uniquement en True Color
STGUID95.TOS	Logiciel de guide en hypertexte, permettant de consulter de nombreuses documentations
YATZOO.TOS	Adaptation du célèbre jeu de Yathzee, entièrement sous GEM
MOVPOV.TOS	Superbe shell français et sous GEM pour Persistance Of Vision, alias Pov
AQTPLAY.TOS	Playeur d'animations au format Apple QuickTime

Tapez 3615 Start Micro



Questions/ Réponses

Start Micro Magazine

Prenez la plume !

Remplissez le formulaire ci-dessous et adressez-le à :

J.D. PRESS - START MICRO MAGAZINE
QUESTIONS/RÉPONSES
105, rue Jules Guesde
92532 Levallois Cedex

Les questions d'intérêt général seront publiées dans le journal.

Dialoguez en direct avec nous

Une question, une réaction, une critique, une suggestion ? Ne perdez pas une seconde. Ecrivez-nous directement en renvoyant cette page par courrier.

Vos questions, vos problèmes :

....

Vous manquez de place ? Continuez sur papier libre...

Votre configuration

Micro-ordinateur :

Modèle : ....
Mémoire vive (RAM) : ....
Capacité disque dur : ....

Logiciels principaux :

....

Autre équipements :

....

Vos coordonnées

Nom : ....
Prenom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville : ....
N° de tél. : .... Age : ....
Votre activité : ❑ étudiant ❑ enseignant
❑ employé ❑ cadre ❑ assistant/secrétaire
❑ directeur/resp. de service ❑ autre

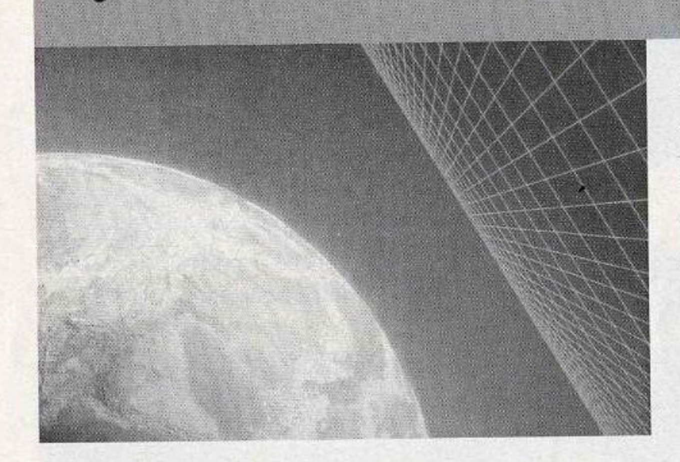




Réseaux de communication

AtariNet & NeST : règles de fonctionnement

Chaque système, qu'il soit politique, public, administratif, ou autre, possède une réglementation veillant au bon fonctionnement de son environnement. Les réseaux NeST et AtariNet sont, eux aussi, soumis à ce type de réglementation (policy en anglais) que chaque utilisateur se doit de respecter à la lettre



Les deux "policy" sont très proches et nous allons vous les présenter de façon globale.

Ces réseaux se veulent avant tout basés sur une totale démocratie. Bien sûr, ils ont été créés par des individus qui veillent toujours sur le bon déroulement des opérations et le gèrent, se sont les ZC, pour Zone Coordinator. Si un jour l'un des ZC venait à abandonner sa fonction de gestionnaire mondial du réseau, il saurait provoquer une élection permettant de faire perdurer son fonctionnement. La "policy" du réseau évolue souvent en fonction de certains évènements ou modifications de structure, en conséquence, une mise à jour est publiée régulièrement, de façon à ce que tous les utilisateurs puissent en prendre connaissance. Chaque serveur attaché au réseau se doit de mettre ce document à la disposition de tous les membres de la communauté.

Légalité

Les systèmes appartenant au réseau ne doivent en aucun cas :

- véhiculer une quelconque donnée qui puisse être considérée comme dangereuse pour la majorité des utilisateurs du réseau,
- afficher ou faire transiter des données qui ne soient pas en accord avec la loi du pays concerné,
- favoriser l'utilisation illégale de logiciels,
- valider des accès non autorisés à des systèmes informatiques,
- transmetttre toutes informations concernant le réseau : réglementation, activités, conférences, fichiers, procédures, régulations ou plans, à d'autres réseaux, dans le but de l'endommager, directement ou indirectement,
- transmettre des données à caractère pornographique et dérivées.

Tout membre qui ne respecte pas ces règles principales est immédiatement et définitivement radié du réseau.

Conférences

Les conférences sont les grands lieux de discussion et de partage d'idées qu'offrent ces deux réseaux, mais toutes les conférences ne sont pas ouvertes à tout le monde. Les Points (voir article dans Start Micro Magazine n.29) n'ont pas accès à un certain nombre de conférences réservées aux gestionnaires du système en général.

Voici une explication des dénominations des conférences sur le réseau NeST. Celles comportant un P devant sont accessibles aux Points.

	N.ADM.*	conférences d'administration (Nodes uniquement).
P	N.FALCON.*	conférences spécifiques au Falcon.
P	N.MISC.*	conférences non-informatiques diverses.
P	N.NET.*	conférences réservées aux annonces, informations, etc.) du réseau.
P	N.ST.*	conférences Atari ST/TT.
P	N.SUP.*	conférences dédiées au support technique d'un logiciel.
	NSUP.BETA.*	conférences privées et à accès restreint pour les Beta-testeurs de produits.

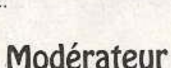




Toutes ces conférences ·sont naturellement distribuées à travers tout le réseau.
En conséquence, l'unique langue pratiquée est l'anglais.
En revanche, il existe un certain nombre de conférences spécifiques à chaque pays membre du réseau. Elles sont identifiées par l'indicatif du pays, sous la forme : N.UK.*, N.GER.*, N.FR.* etc.
La langue native du pays est alors utilisée.
Il est tout à fait possible d'avoir accès depuis la France à des conférences en allemand, par exemple, si vous maîtrisez cette langue.

Création

La création d'une nouvelle conférence sur le réseau nécessite le plébiscite des membres du réseau. Une fois encore, c'est l'axe démocratique qui règne en maître sur son évolution. Ainsi, il existe une méthode de vote public, régie par une "policy" spécifique, qui structure le scrutin. C'est la personne proposant la conférence qui gère le vote, les participations sont publiques, le scrutin est comptabilisé et rendu officiel, quel qu'en soit le résultat. Si le nombre de votants est suffisant et si la majorité est atteinte, alors la conférence est créée automatiquement.

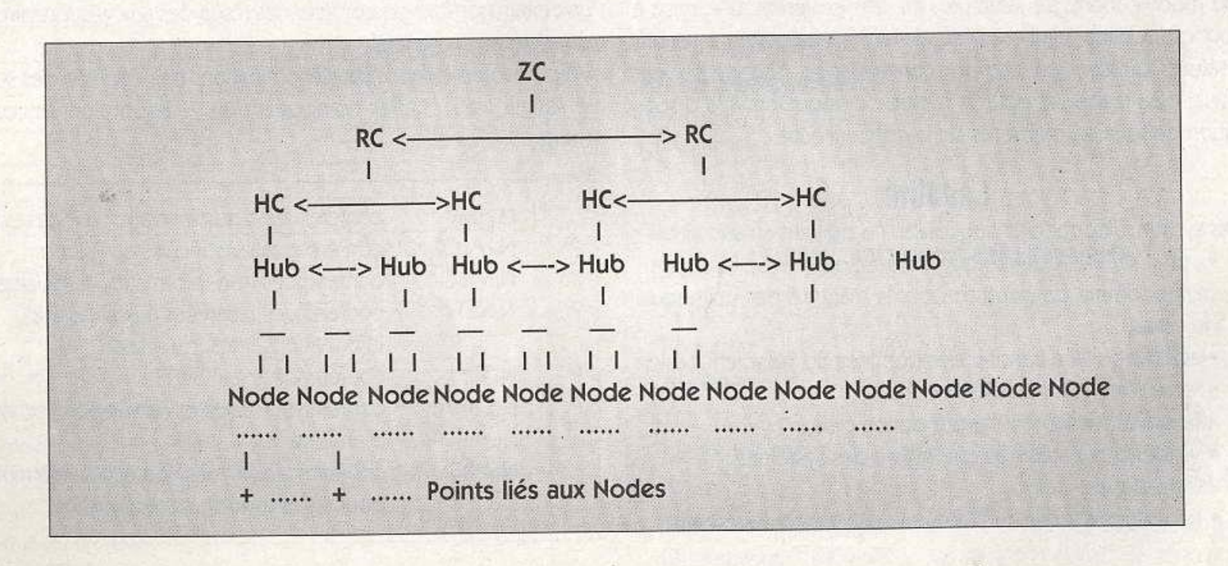


Modérateur

Le modérateur est la personne qui est à l'origine d'une conférence. C'est à lui que revient la gestion de la conférence. Pour cela, il se doit de définir les règles de fonctionnement, le cadre des discussions et les personnes autorisées à participer. Ces règles (rules) doivent être publiées au début de chaque mois, pour que tout le monde puisse en avoir connaissance.

Routage

Ces réseaux sont internationaux et un système hiérarchique a été mis en place, de façon à ce que les NetMail et les Conférences circulent aussi rapidement que possible, à un coût minimal. Ainsi, le principe le plus couramment utilisé est le suivant : RC Pays A -> HC Pays B -> RC Pays B, ou RC représente le Coordinateur de Région, et HC le Hub de liaison.
La structure de routage doit donc être la plus proche du schéma ci-dessous.





Ce qui signifie que chaque liaison d'un node vers un Hub doit être routée à un élément supérieur du réseau, et ainsi de suite. De plus, chaque hub peut très bien être lié à un équivalent, de façon à ramifier au maximum le réseau. Mais le Hub coordinateur a la possibilité, dans le même temps, de tenir le rôle de passerelle ou de GateWay, soit vers un autre pays, soit vers un autre réseau, comme AtariNet ou InterNet. Dans cette hiérarchie, il est à remarquer que les Points ne sont pas réellement considérés comme membres affectés au réseau, car ils sont des utilisateurs complètement indépendants. Tout naturellement, le réseau encourage les Points à devenir des Nodes privés, afin de favoriser une contribution efficace et un développement à travers chaque pays.

Diff & List

La liste officielle des membres du réseau est publiée chaque semaine. Cette liste identifie par adresse, et donc par pays, zone, région et hub, chaque membre du réseau, c'est la List, NeSTList pour NeST, AtarList pour AtariNet. Elle est considérée comme un annuaire officiel et représentatif du réseau. La publication de cette liste est doublée par une autre, que l'on appelle la Diff.

Elle correspond tout simplement aux modifications effectuées par rapport à la semaine précédente. Ces listes doivent normalement être compilées régulièrement par les Nodes, de façon à contacter les utilisateurs référencés uniquement.

640x480x256 MRCCR
640x480x256 MRCLFTO
640x480x256 MRCRATR
640x480x256 NASA
609x457x256 NASSER
640x480x256 NEBULA
640x480x256 NEBULA1
566x463x256 ORION
640x480x256 PANEL
640x480x256 PATCH
640x480x256 PIONEER
1024x768x256 PLANET1
558x463x256 PLANET2
1024x768x256 PLANETS
640x480x256 RGTSTF
640x480x256 RMS2
640x480x256 ROLLOUT
640x480x256 SATEL
640x480x256 SATLITE
640x480x256 SATRN5
640x480x256 SATRNG
640x480x256 SATRNG2
640x480x256 SATRNGS
640x480x256 SATURN
640x480x256 SATURN1
640x480x256 SATURN2
640x480x256 SATURN5
551x413x256 SCHMITT
640x480x256 SHTLARM
640x480x256 SHTLNGT





Membres

Les Sysop adhérant à la Policy dans tous ses articles sont membres du réseau. L'accès au réseau est complètement gratuit, seules des cotisations sont autorisées, pour permettre de couvrir les coûts des appels de liaison générés par le Sysop. Dans aucun autre cas, une quelconque somme d'argent ne peut-être réclamée.

Si un membre du réseau s'absente, pour des vacances par exemple, qu'il soit Point ou Node, il doit prévenir la partie supérieure à sa position dans ce réseau, où doivent toujours pouvoir être contrôlées une éventuelle désertion ou une panne de système. Bien sûr, ces consignes s'adressent surtout au node, pour trouver éventuellement une solution de secours aux liaisons, lors de problèmes techniques provoqués par son absence pour ne pas risquer une coupure entre les membres rattachés au reste du réseau.

Nouveaux

Les personnes voulant entrer dans l'univers du réseau doivent lire la General Policy et les Policies spécifiques aux différentes parties de réseau (EchoPolicy, etc.) De plus, un Kit complet est mis à la disposition des candidats au réseau, de façon à ce qu'ils prennent une complète connaissance de ses actions, principes et méthodes.

La partie logicielle permettant l'accès au réseau est, quant à elle, libre de choix. Il faut simplement tenir compte d'un respect des normes de protocole et de structure des fichiers FTN (FidoNetwork). Le réseau préconise tout de même le trio LED, JetMail et Semper fonctionnant parfaitement sur toute la gamme spécifique, ses logiciels étant maintenus par leurs auteurs respectifs, membres du réseau.

Ces logiciels sont très simples d'emploi, ils apportent réellement tous les éléments nécessaires pour fonctionner en parfaite corrélation avec le réseau. Toutefois, ils ne sont pas d'un paramètrage toujours évident à mettre en place. Pour résoudre ce problème, nous avons, avec l'aide d'Olivier Booklage, réalisé en France un logiciel : Spot, effectuant l'installation et un paramètrage automatique de ces produits, de manière à fonctionner immédiatement sur le réseau, en partance de son unique accès, français pour le moment.

Le mois prochain, nous étudierons plus précisément le logiciel Semper, base centrale des connexions sur le réseau. Si vous voulez étoffer la discussion, développer un point particulier, formuler des questions, n'hésitez pas à nous contacter sur TheBBS au 42.51.11.35 (modem obligatoire).

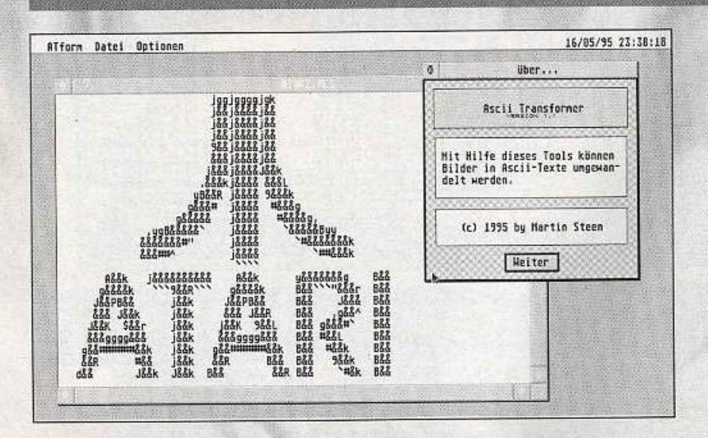
Hervé Piedvache

3615 STARTMICRO, le bon réflexe

Vu ce qu'il tombe au moment où ces lignes sont écrites (mi-juin) on peut se demander si vous pourrez lire Start Micro sur la plage... Ne vous en faites pas, restez donc face à l'écran bronzant de votre micro et profitez des dizaines de nouveautés du Domaine Public qui nous sont parvenues.

Utilitaires

ATFORM v1.1
MARTIN STEEN

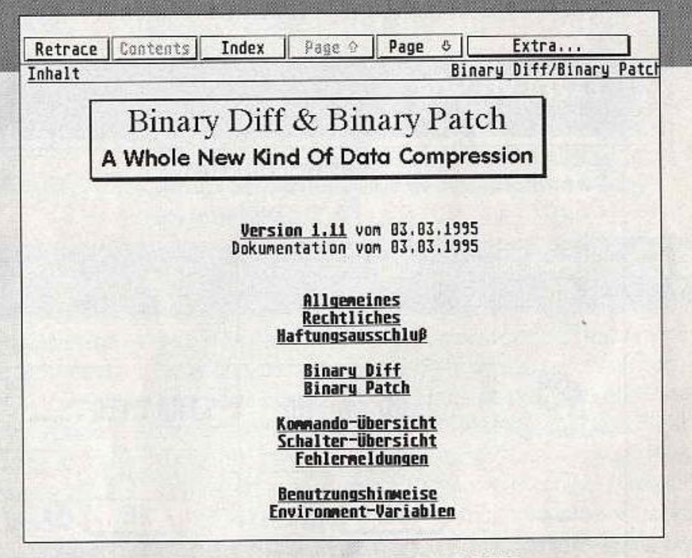


ASCII Transformer est son vrai nom, cet utilitaire est très amusant : il va vous permettre, tout simplement, de convertir des images provenant de formats comme IMG, PC3 et PI3 en fichiers textuels. Où donc est l'intéret, allez-vous dire, mais simplement de permettre aux Sysops de BBS, par exemple, de créer des pages rapidement agrémentées de graphismes, ou plus simplement, si vous n'avez pas d'imprimante graphique, de pouvoir tout de même imprimer des images facilement reconnaissables. Bien sûr, il ne faut pas s'attendre à des miracles avec des dessins fort précis, mais le rendu est néanmoins très bon.

Le logo de votre machine est d'un très bon rendu !

BINPATCH v1.11
ROBERT FEDERLE

Si vous êtes programmeur, cet outil va vous passionner. Si vous êtes, comme tout le monde, utilisateur de logiciels, vous en aurez besoin un jour ou l'autre. BinPatch est un produit à double emploi. Il va permettre aux programmeurs, dans un premier temps, de faire circuler rapidement des mises à jour de leurs produits, de façon officielle et pratique. Autrement dit, BinPatch va se charger, au départ d'une version d'un programme, de générer un fichier en permettant de le faire évoluer vers sa dernière mise à jour. Ainsi, il ne va plus être rare (et c'est d'ailleurs le cas d'une archive qui va suivre), de trouver des mises à jour de logiciels du Domaine Public, qui vont circuler dans le format de BinPatch : .BDF. Vous pourrez donc créer vos propres patchs, mais aussi mettre à jour d'autres programmes. Une aide en ligne complète au format ST-Guide est fournie, pour bien comprendre les manipulations de ce TTP très complet.


Retrace | Contents | Index | Page ⇧ | Page ⇩ | Extra...
Inhalt — Binary Diff/Binary Patch

Binary Diff & Binary Patch
A Whole New Kind Of Data Compression

Version 1.11 vom 03.03.1995
Dokumentation vom 03.03.1995

Allgemeines
Rechtliches
Haftungsausschluß

Binary Diff
Binary Patch

Kommando-Übersicht
Schalter-Übersicht
Fehlermeldungen

Benutzungshinweise
Environment-Variablen

L'aide en ligne de BINPATCH.TTP

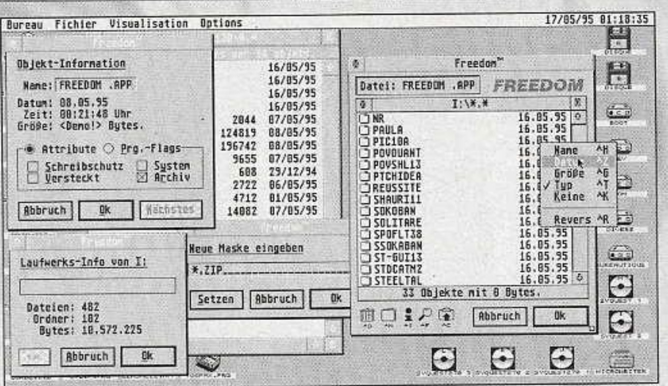


FDF v1.01
Roy Bixler

Ce programme va se charger de la recherche, à travers vos supports magnétiques, des fichiers dupliqués. Pour ce faire, il est possible de spécifier différents lecteurs. Vous avez la possibilité d'entrer un certain nombre de critères qui vont affiner votre recherche, mais également d'effacer des fichiers, si vous le désirez, ou bien encore d'imprimer automatiquement la liste des duplicata. Ce programme se présente sous forme d'un TTP, il est compatible avec toutes machines. Enfin, notons que son auteur donne généreusement les sources de son oeuvre, en Pure-C.

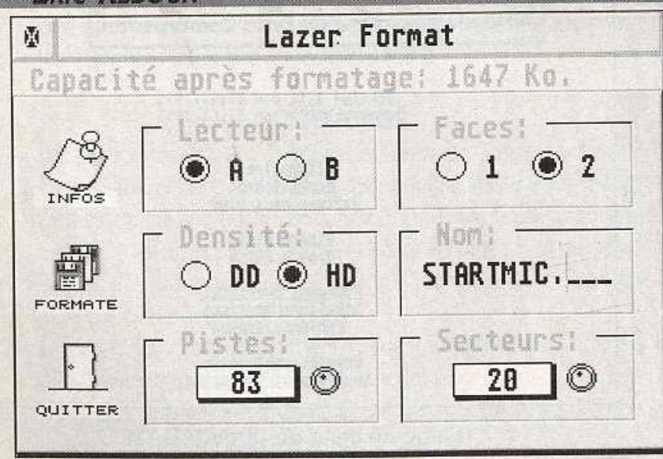
Freedom v1.13
Christian Kruger

Voici le remplaçant tant attendu de Selectric. En effet, Freedom est un sélecteur de fichiers haut de gamme. Il surpasse les anciens produits par des fonctionnalités d'une grande pertinence, mais surtout, par une interface époustouflante. En fait, cette interface est tellement intuitive que vous n'avez vraiment aucun mal à vous y adapter. Bien sûr, c'est du 100% GEM utilisé dans ses moindres recoins. Ainsi, les clics, double clics, ou clics droits sont gérés en fonction de leur placement sur le sélecteur, ils vont avoir des applicatifs différents. Freedom offre des fonctions avancées de tri, d'informaation sur fichier ou sur le disque, la possibilité de créer facilement, non seulement des recherches, mais également des raccourcis de déplacement dans vos supports magnétiques, et ce, avec une évidente simplicité. C'est vraiment un produit extrêmement complet, incorporant des raccourcis claviers innombrables, fonctionnant parfaitement dans tous les environnements actuels comme MiNT, MagiC, etc. De plus, il permet - sous TOS - de transformer les fenêtres fixes en fenêtres à déplacer et, bien sûr, d'autres modifications. Mais nous vous laissons tester cette version shareware laquelle, bien que légèrement allégée dans son fonctionnement, vous permet encore largement d'évaluer les points forts du produit.



Le Fileselect le plus complet du moment.

Lazer v0.98b
Eric Reboux



Le formatage de disquettes est un vrai plaisir, lorsque vous pouvez définir vous-même la capacité de votre support. C'est le travail de Lazer. Ce programme français, complètement GEM, fonctionne également en accessoire : son interface est parfaite et son utilité immense. Vous pouvez ainsi formater des disquettes jusqu'à 1647 Ko, pour les plus fous, ou des tailles classiques, pour les prudents. Simple et efficace, ce logiciel va vous rendre bien des services.

Le formatage à volonté.



Shauri v1.1
Christophe Boyanique

Mise à jour de Shauri, logiciel français d'analyse de système. Cette mouture apporte, en particulier, des corrections d'erreurs minimes, mais "un programme se doit d'être parfait" : se sont les paroles textuelles de son auteur. Et puis, bien sûr, elle présente des fonctions supplémentaires, comme le support de nouveaux Cookies, une section de gestion de la librairie GEM du même auteur : EGLib, et enfin, une distinction entre la RAM physique et la RAM effective. Pour mieux connaître sa machine et, notamment, l'importance de sa configuration, Shauri est précieux.

```
*****************************************************
  Disk drives
*****************************************************
Drives mounted:            A B C D E F G H I
Boot drive:                C
Number of floppy drives: 1
Floppy drive density:      1.44 Mb High-Density
Floppy drive seekrate:     3 ms
Disk verify status:        Yes

*****************************************************
  Hard Disk driver
*****************************************************
pun_info:                  $FA92
Number of Hard Drives:     3
drive A:                   Floppy
drive C:                   ACSI: 0 - Offset: 2
drive D:                   ACSI: 0 - Offset: 41650
drive E:                   ACSI: 0 - Offset: 0
drive F:                   ACSI: 8 - Offset: 3
drive G:                   ACSI: 8 - Offset: 0
drive H:                   ACSI: 9 - Offset: 4
drive I:                   ACSI: 9 - Offset: 43238
driver:                    AHDI v6.00
max sector:                2048
```

Avec Shauri, vous saurez tout de votre machine.

Diderot v1.08
David René

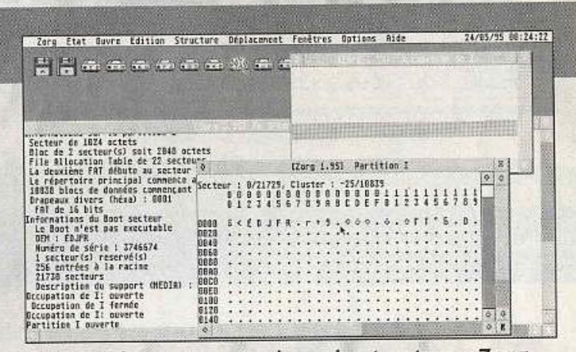
Ultimate Tracker 2.51
A Virtual Xperience Software
Ecrit par : Thierry Schembri (Sharp Man) & Didier Plaza (Checksum)
Introduction
Utilisation de l'Ultimate Tracker
Le menu déroulant
La fenêtre Panel
La fenêtre Play List

L'aide en ligne du fameux tracker sous Diderot.

Les aides en ligne commencent à bien nous connaître. Voici la toute dernière mise à jour de Diderot, produite par le vénérable programmeur français dont nous avons réalisé l'interview dans les numéros précédents. Cette version corrige un certain nombre de problèmes générés par Speedo GDOS, elle semble tout à fait stable. Si vous êtes un fervent utilisateur des produits de notre cher pays, alors c'est une bonne raison pour payer le shareware et contribuer ainsi au développement de nouveaux applicatifs 100% made in France.

Zorg v1.95
Ludovic Rousseau

C'est l'outil de gestion de périphériques de sauvegarde par excellence qui nous est proposé. Ze Organiser fonctionne sur toute la gamme. Particulièrement destiné aux possesseurs de disque dur, il va vous permettre d'effectuer des travaux avancés, pour le nettoyage, la maintenance et l'analyse de vos supports. C'est un produit qu'il faut bien maîtriser avant de s'aventurer dans des manipulations qui peuvent vite devenir dangereuses. Mais bien conçu, fini avec précision, vous n'aurez pas de difficulté d'utilisation. De plus, une aide contextuelle avec ST-Guide est fournie, pour que vous ne soyez jamais perdu.



Editeur de secteur, analyse de structure : Zorg sait tout faire.

Tarkus v1.10
Christian Lehmann

Le Calamus du Domaine Public ?

Voici la version de démonstration de l'un des plus beaux clones de Calamus SL. Ce produit fonctionne sur toute la gamme, il vous faudra tout de même au minimum 2 Mo de mémoire pour le faire fonctionnercorrectement. Il gère les documents dans le même état d'esprit que Calamus et présente ses menus dans un style équivalent, pourtant, il semble beaucoup plus ouvert, simple et pratique. Evidemment, il est moins puissant que son précurseur, mais offre des outils qui ne sont pas dénués d'intérêt. La gestion des polices et de l'impression se font en corrélation avec SpeedoGDOS, ce qui permet d'accéder rapidement à des outils puissants. Une aide en ligne contextuelle est intégrée. Et l'interface est une véritable GEM, comme on aurait aimé voir Calamus s'en équiper. Quoiqu'il en soit, le produit est vraiment complet, vous réaliserez des documents très rapidement, et nous pensons qu'un test total vous permettra, dans un prochain numéro, d'en évaluer toutes les subtilités.



UDO v3-0.17
Dirk Hadedorn

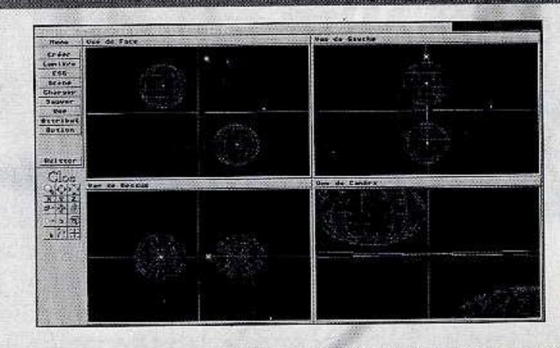
La conversion tous azimuts...

Udo est le logiciel à tout faire de la conversion de documents. Rien ne lui échappe ou presque, et surtout, c'est l'un des seuls produits actuels à proposer de tels formats de conversion. Le principe est simple : vous choisissez un format de départ, puis un autre d'arrivée. Vous pouvez visualiser chacun des documents, ou lancer la conversion. Et bien sûr, tout l'intérêt réside dans les formats. UDO sait reconnaître les textes provenant de l'ASCII, du format ST-Guide, LaTeX, RTF, Pure-C Help, 1st World Plus, l'aide en ligne de MsWindows, et enfin, les fichiers en provenance des banques Word Wide Web (HTML). Vous pouvez tout naturellement croiser ces formats entre eux, pour réaliser rapidement des conversions et des adaptations, ce qui s'avère très pratique, en particulier pour la réalisation de systèmes d'aide en ligne

Graphisme

Cloé v30/03/95
Christian Huaux

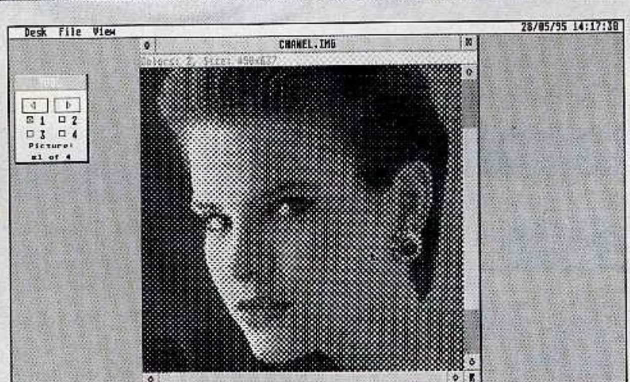
Cloé est le logiciel de synthèse d'images dont on a le plus parlé sur nos machines depuis des années. Il est enfin disponible chez tous les bons revendeurs. Nous envisageons un test complet de ce produit qui sera publi ultérieurement dans votre magazine. Cette version est tout naturellement celle de démonstration du produit. Elle ne fonctionne que sur les machines équipées d'un 68030. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir dans la découverte de ses fonctionnalités.



La synthèse d'images à portée de mains.

Picfib v1.0a
A. Rosenberg

C'est l'utilitaire parfait pour les possesseurs de lecteur de CD-ROM. Picture File Browser va vous permettre de visualiser toutes les images que vous allez spécifier dans un répertoire. Grâce à lui, vous pouvez créer facilement des listes d'images très précises, que vous visualisez en un clin d'oeil. Picfib supporte les images en 2, 4, 16 et 256 couleurs ou niveaux de gris. Il sait lire ces différentes résolutions entre elles, en apportant des filtres de dithering utilisant Floyd/Steinberg avec grande classe. Ce produit est GEM et fonctionne sans problème sur toute la gamme. Seule restriction, le logiciel ne gère - pour le moment - que les formats IMG, XIMG, Degas Elite, PCX et GIF, mais cela fait déjà une belle quantité d'images à traiter. Un produit comme nous les aimons : simple et efficace, apte à faire gagner du temps aux utilisateurs.



Un gestionnaire approprié à vos banques d'images.



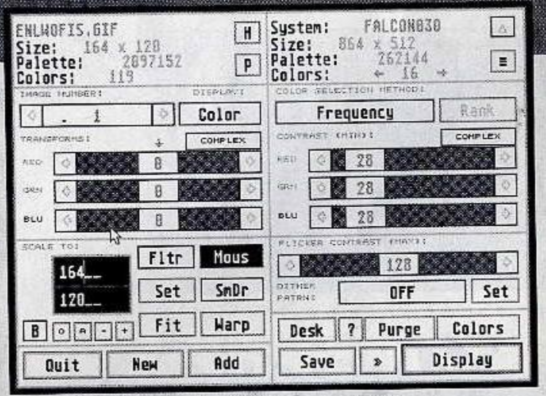
Povshell v1.3
Dirk Klemmt

Le shell de POV le plus précis du moment.

Encore une nouvelle mouture d'un shell désormais bien connu des utilisateurs de POV, car il s'agit véritablement de l'un des mieux finis de la catégorie. Cette version se veut, avant tout et tout naturellement, plus stable, compatible avec l'environnement multitâche et, en particulier, avec TOS2GEM, utilitaire déjà présenté et qui va vous permettre de lancer des applicatifs TOS en fenêtre GEM. Le programme s'est également mis au goût du jour, avec une interface complètement 3D et qui supporte WinX. Enfin, des options supplémentaires dans les paramètrages de scènes et des corrections de bugs qui traînassaient font maintenant de ce produit une merveille que vous vous devez de posséder.

Speed of light v3.8
Stuart Denman

C'est le programme de gestion d'images qui ne cesse d'évoluer. Longtemps figé au format GIF, Speed of light est maintenant compatible avec de nombreux formats, au chargement et à la sauvegarde (JPEG, GIF, Degas, PNT, (X)IMG). Il sait tout faire avec une image : les effets et les travaux sont innombrables, et la qualité du produit est vraiment sans aucun reproche. Cette version 3.8 apporte peu de grands changements par rapport à la précédente, si ce n'est un fonctionnement parfait en monochrome sur les modèles ST et STE. Pour le reste, il s'agit de corrections de quelques bogues mineurs et l'intégration de la routine de chargement JPEG par le driver de Brainstorm.



Speed Of Light : la station graphique.

Imagecopy v3.01d
Jeremy Hughes

La manipulation d'images sur le bout des doigts.

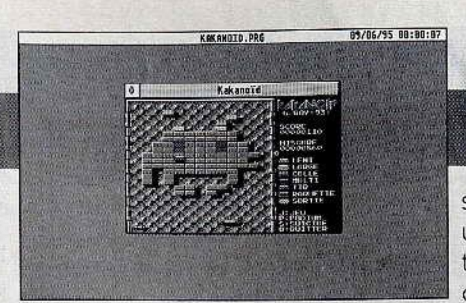
Nous sommes en présence d'un manipulateur d'images, c'est le terme le plus approprié que nous puissions trouver pour définir ce logiciel. Il sait simplement charger des images en provenance de nombreux formats (Degas, GIF, IFF, IMG, PCX, PNT, RSC, Targa, TIFF, BMP, JPEG, ART, CRG, DOO, MacPaint, NEO, Pixart, Pictor, Spectrum, Tiny, Deluxe Paint, etc.), les imprimer, les convertir, réaliser des slideshows. Le tout agrémenté de gestions avancées du dithering, de réglage du contraste, de la luminosité, etc. De plus, il est équipé d'une palette d'outils d'impression d'une grande qualité, de l'impression noir et blanc, en passant par la couleur, les séparations quadri, l'impression fichier, l'impression de catalogue d'images, etc.

Et puis, Imagecopy gère de façon complètement professionnelle, sachant, par exemple, travailler l'image en bits, ce que peu de programmes sont capables de faire. En plus, le programme se présente dans une interface vraiment propre et GEM, ce qui lui permet de fonctionner naturellement sur toute la gamme, sans le moindre problème. C'est vraiment la machine à tout faire, de quoi véritablement réjouir les fanas de l'image.



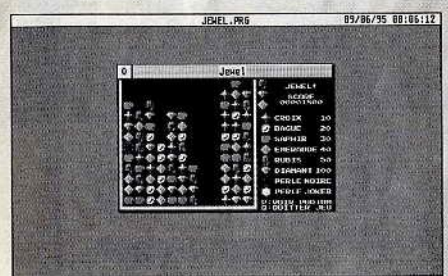
Programmation

GLCB v2.0
G. Lamonoca



Graphic Library for C Beginners est d'une grande clarté. Vous êtes débutant en langage C, vous voulez réaliser des programmes graphiques, rien de plus simple : utilisez Glcb. Cette librairie est offerte principalement en Pure C et Lazer C, elle est implémentée sur un grand nombre de systèmes d'exploitation, comme Ultrix; OSF/1, VMS, OpenVMS, SunOS, Windows, MsDOS, MacOS, AmigaDOS, etc. Cette archive contient les sources pour une grande partie de ces OS, y compris, bien sûr, ceux du TOS. Et, comme l'auteur a bien fait son travail, il nous fournit une série d'exemples de jeux très performants, réalisés à partir de cette librairie. Que demander de plus ?

GLCBERR v3.0
G. Lamonoca

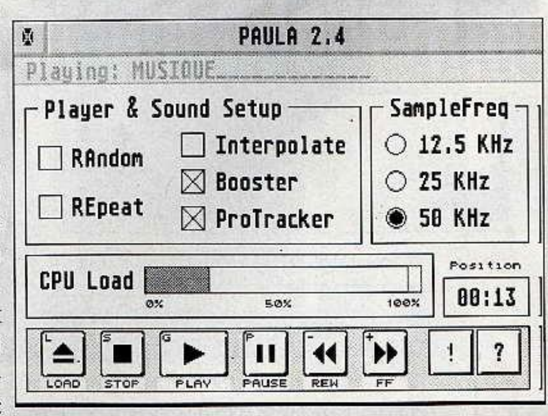


Cette fois, c'est encore la librairie Glcb, mais propre au TOS, avec les sources de la librairie spécifique au TT et au Falcon. Une entière compatibilité avec les nouveaux environnements est incluse, comme MiNT, Blow Up II, ScreenBlaster, NVDI, et le mode True Color. Enfin, c'est également la partie sonore de la librairie qui a été améliorée, puisque cette dernière est maintenant 100% compatible TT, grâce à une meilleure gestion de la mémoire. N'hésitez pas à passer le cap de la réalisation de jeux en C, grâce à Glcb, vous éprouverez beaucoup de satisfaction à programmer.

Musique

PAULA v2.4
Pascal Fellerich

Eh oui, contrairement à notre annonce datant de quelques mois, la version 2.3 de Paula n'est pas la dernière. Son auteur, rongé par le manque de programmation et les nombreuses demandes des utilisateurs, s'est décidé à nous fournir une version supplémentaire. Les nouvelles fonctions sont bien là. Maintenant, aplus besoin de conserver des fichiers MOD encombrant vos disques durs, vous n'avez qu'à les archiver au format LHarc : Paula se chargera tout seul de les exploiter. Un gain de place qui s'avère franchement très rentable. L'interface graphique a évolué, elle aussi : désormais, chaque élément possède un raccourci clavier rendant l'utilisation beaucoup plus souple. Enfin, ce sont des améliorations et des facilités d'utilisation qui sont apportées, notamment pour le lancement en ligne de commande, maintenant réalisable, une complète gestion des modes multitâches et des cartes accélératrices.
Comme toujours, des utilitaires d'analyse de fichiers MOD, ou encore des sources pour gérer des appels et des liaisons directes avec Paula sont présents dans l'archive. Si vous aviez déjà Paula, c'est une mise à jour à faire, si vous n'avez pas encore trouvé un Player de MOD à votre goût, en voici un qui vous apportera toute satisfaction.

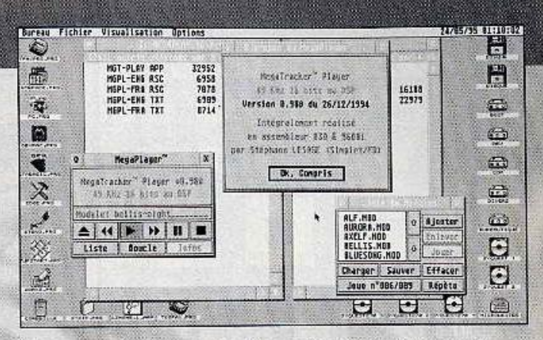


Paula fonctionne en accessoire comme en programme.



MegaPlayer v0.98b
Stéphane Lesage

MegaPlayer vous permet d'écouter des modules musicaux provenant des formats MOD Amiga, MTM, 669 et S3M. Ce programme fonctionne uniquement sur Falcon030, y compris en multitâche. L'interface est aussi simple et intuitive que celle d'un lecteur de CD, ce qui est, somme toute, assez classique. Il sait s'adapter à une liste de modules pouvant aller jusqu'à 500 fichiers. Enfin, il gère sans le moindre problème les modules compactés avec Atomik, Speed Packer, Pack Ice, et le Power Packer. Maintenant, si avec un tel outil vous n'avez pas tout en mains pour écouter de la musique en travaillant, nous ne savons vraiment plus quelle aide vous apporter... Conclusion : un superbe produit que nous ne saurions trop vous conseiller car, en plus, il est français... Cocorico !



Vous vouliez une chaîne hifi sur le bureau ?

Jeux

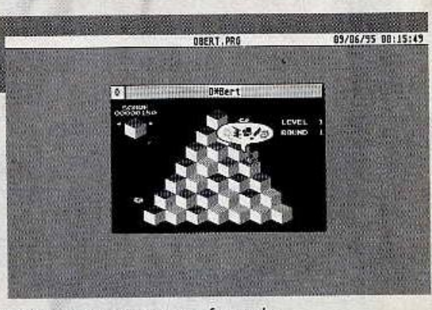
World Conquest v0.9
Alois Felber

Partir à la conquête du monde, un grand rêve !

Nous sommes en présence d'un jeu de guerre et de stratégie. Le but de chaque joueur (il peut y en avoir jusqu'à quatre simultanément) est de conquérir le monde, vous l'aurez deviné. Il est donc nécessaire de produire des unités militaires, étendre son territoire et essayer de détruire l'ennemi. Le jeu est complètement sous GEM, ce qui est vraiment fantastique. Il fonctionne sur toute machine la gamme, équipée d'au moins deux mégas de RAM, en 16 comme en 256 couleurs. Mais ce n'est pas tout, World Conquest vous permet aussi de jouer sur des machines différentes, soit par le biais d'une liaison directe de machine à machine (Null modem), soit en liaison modem, (un modem rapide de 14.400 bauds étant bien sûr conseillé). C'est vraiment un superbe jeu, apte à vous procurer de longues heures de plaisir, nous en sommes persuadé. En plus, la documentation fournie est en français, n'est-ce pas encore plus génial ?

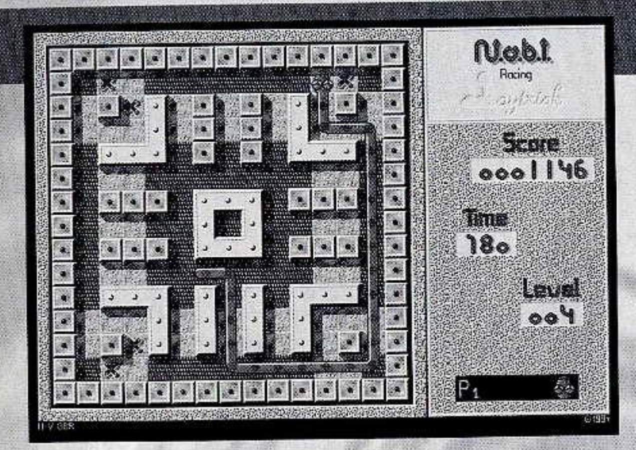
Glcbex v2.0
G. Lamonoca

Voici les exemples compilés de la librairie graphique, présentés dans la partie programmation. Ces jeux sont d'une si bonne qualité qu'il était impossible de les passer sous silence : on y retrouve des classiques du genre, mais fonctionnant sur toute la gamme, y compris le tout dernier oiseau. Alors, vous allez pouvoir profiter d'un QBert d'une qualité hors normes, Demineur de Windows, un Arkanoïd grande classe, un Jewel super sympa, un Tetris 3D remarquable, etc. Au total, ce sont 8 superbes jeux qui ont été regroupés dans cette archive. Assurément, vous n'allez pas regretter de pouvoir y jouer, mais surtout, n'oubliez pas que les sources sont fournis dans la librairie de programmation !





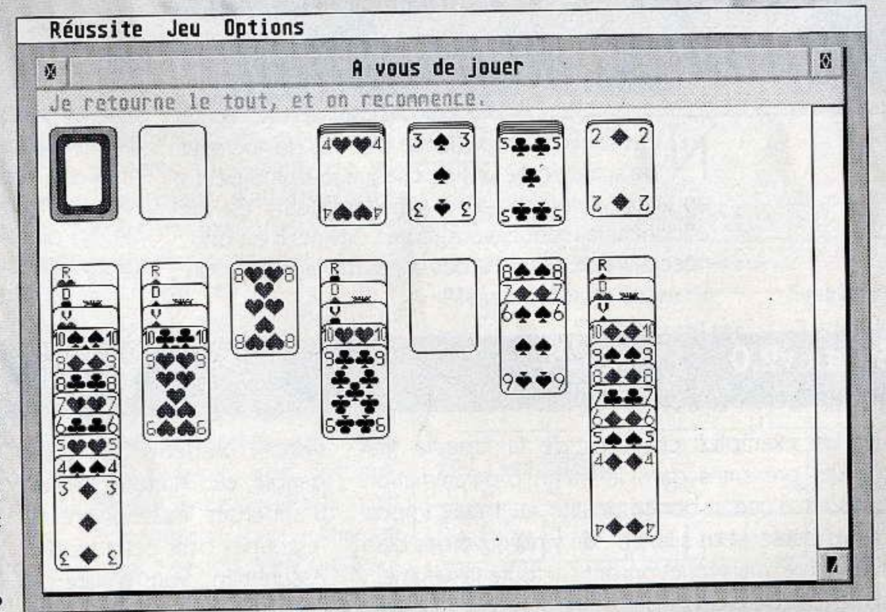
Nobi Racing v1.0
Joytrick



Nibble, vous l'avez peut-être croisé sur l'une de vos machines : ce petit serpent qui ne cesse de grandir à force de manger, et qu'il faut aider à tout prix à ne pas se mordre la queue. C'est une superbe adaptation de ce jeu, fonctionnant sur toutes nos machines, à un ou deux joueurs, en couleur comme en monochrome. Un bel exploit, pour un jeu véritablement superbe, tant en ce qui concerne l'intérêt qu'il suscite que du point de vue graphique ou sonore. Dans le cas présent, le fameux serpent s'appelle Alfred, vous devez le faire manger le plus possible, à travers des labyrinthes aussi divers que variés, sans que notre ami ne se mange lui-même. Pour cela, vous pouvez utiliser le clavier ou votre joystick favori. Un jeu qui gagne en qualité, tant par sa grande finition que par une séduisante absence de limitation, car les tableaux peuvent aller pratiquement à l'infini. Une authentique démonstration de programmation faisant de ce shareware un best.

Réussite v1.053
Remi Suinot

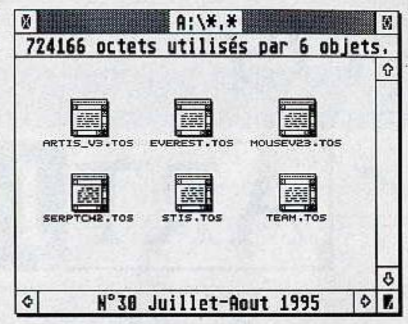
C'est une version française de la réussite et c'est, on peut le dire, une véritable réussite... L'interface 100% GEM, le graphisme des cartes très soigné, une compatibilité toutes machines font de ce jeu, sans aucun chauvinisme, l'un des meilleurs du moment. De plus, cette version apporte des fonctions étonnantes, comme l'attribution de sons selon les différents évènements de la partie, ce qui est fort divertissant, ma foi, surtout qu'il est possible de personnaliser complètement ces derniers.
Vous pouvez, comme dans tout bon jeu de réussite, choisir le dos de vos cartes fétiches, mais aussi, définir des paramètres de jeu, comme le nombre de pioches, de tas, etc. De plus, ce jeu est en constante évolution et son auteur ne manque pas de nous faire parvenir toutes les dernières mises à jour, alors, pourquoi nous en priver.



Avez-vous de la réussite ?



La disquette du mois



ARTIS V3.TOS
Version résolument moderne d'un logiciel de dessin, formidable quant au nombre impressionnant d'effets graphiques faciles à mettre en oeuvre.

EVEREST.TOS
Le manuel en français du programme de traitement de texte du même nom. Cette traduction est valable pour les deux dernières versions : 3.3 et 3.4.

MOUSEV23.TOS
Pilote de souris compatible PC sur le port série, pour toute une gamme spécifique.

TEAM.TOS
Démo du jeu de foot de Frontier Software.

SERPTCH2.TOS
Patch en AUTO corrigeant les bugs des ports série et LAN (TOS 2.05 et 3.05).

STIS.TOS
Un petit programme d'initiation aux stéréogrammes et d'entraînement à la vision en trois dimensions : sans prétention, mais efficace.

Impératif :

PROTEGEZ LA DISQUETTE CONTRE L'ECRITURE EN POUSSANT LA LANGUETTE NOIRE VERS LE HAUT.

Tous les fichiers inclus dans la disquette du mois sont auto-décompactables. Il suffit de double-cliquer sur l'icône ayant l'extension ".TOS" pour lancer le décompactage. L'archive est associée à une particule logicielle destinée à cet effet.

Considérez cette disquette comme n'importe quel original. Ne travaillez pas directement dessus, mais sur une copie que vous aurez faite préalablement. Si vous n'avez pas de disque dur, copiez un fichier .TOS à la fois sur une disquette vierge, puis double-cliquez pour lancer le décompactage. Une fois cette opération terminée, mettez le fichier .TOS que vous venez de décompacter à la corbeille (il s'agit bien du fichier que vous avez copié sur la disquette vierge et non celui de la disquette du magazine). Puis vérifiez le nombre d'octets disponibles sur votre disquette de copie. S'il vous reste suffisamment de place (octets disponibles) copiez un autre fichier .TOS, décompactez-le et ainsi de suite.

Sur la disquette de START MICRO MAGAZINE 30, les fichiers .TOS, une fois décompactés, ont l'encombrement suivant :

ARTIS V3.TOS	: 272 852 octets—>	1 021 285 octets
EVEREST.TOS	: 21 150 octets—>	66 794 octets
MOUSEV23.TOS	: 44 752 octets—>	114 824 octets
SERPTCH2.TOS	: 9 562 octets—>	15 420 octets
STIS.TOS	: 38 310 octets—>	189 619 octets
TEAM.TOS	: 337 540 octets—>	857 470 octets

Un problème avec la disquette ?

Malgré tous les soins que nous apportons à la fabrication de la disquette du magazine nous ne pouvons malheureusement être à l'abri d'une erreur de duplication. Si la lecture de la disquette pose un problème, renvoyez-nous ce coupon dûment rempli, accompagné de la disquette incriminée.

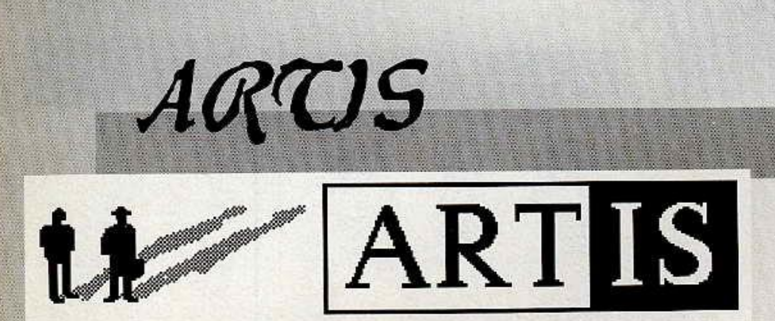
La nature du problème rencontré lors de l'utilisation de la disquette : ....
....
....
....
Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....
Code postal : .... Ville : ....

SMM 30



ARTIS

QUEL ARTISTE QUE CE PROGRAMME !

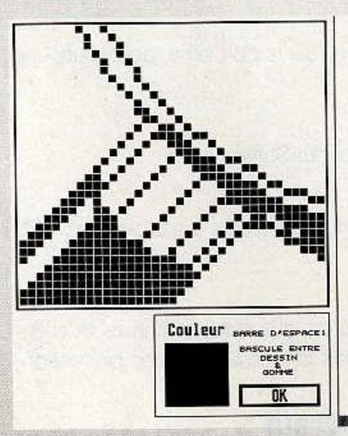


Derrière une belle interface, se cache un merveilleux logiciel. Il est truffé de fonctions très faciles à utiliser. Sa simplicité risque d'étonner.

Les deux auteurs d'Artis se sont adressés à un grand nom de l'image, Dieter Fiebelkorn (connu par GEMView), pour bénéficier de son travail sur le chargement et la sauvegarde de quelques formats basiques d'images point par point. Artis reconnaît le XIMG, le BMP du monde PC, le GIF et les PIx classiques. Ainsi aidés, ils ont consacré tout leur temps au développement d'un programme propre, simple, mais agréable à l'usage.

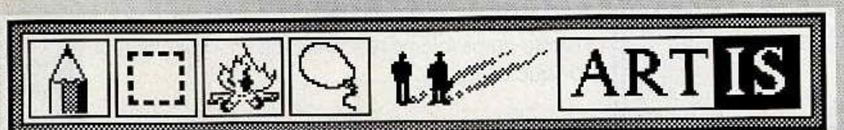
Interface pratique

Le plein écran est de rigueur. Tout comme avec Degas Elite, par un clic de souris la totalité de l'écran est accessible au dessinateur. Un clic droit et le menu réapparaît. La boîte de menu se compose de trois parties. En haut, la première ligne d'icônes renvoie à l'une des quatre autres boîtes regroupant un ensemble de fonctions graphiques homogènes.





La sobriété... en grand.



Attention une icône peut en cacher d'autres.

La ligne des quatre icônes suivantes représente les fonctions d'outils graphiques regroupés par thème : générales, d'effets de bloc, d'effets, et enfin, de découpes de bloc. Les trois dernières lignes concernent les images et leur gestion en terme de fichiers.

Selon la quantité de mémoire disponible, jusqu'à 8 images peuvent être présentes en même temps, comme avec Degas Elite. En bas à gauche, deux icônes de longueur plus grande cachent un formulaire rempli de possibilités. Le paramétrage fin des outils s'obtient par un clic sur la flèche, et la gestion des couleurs par un clic sur la palette.

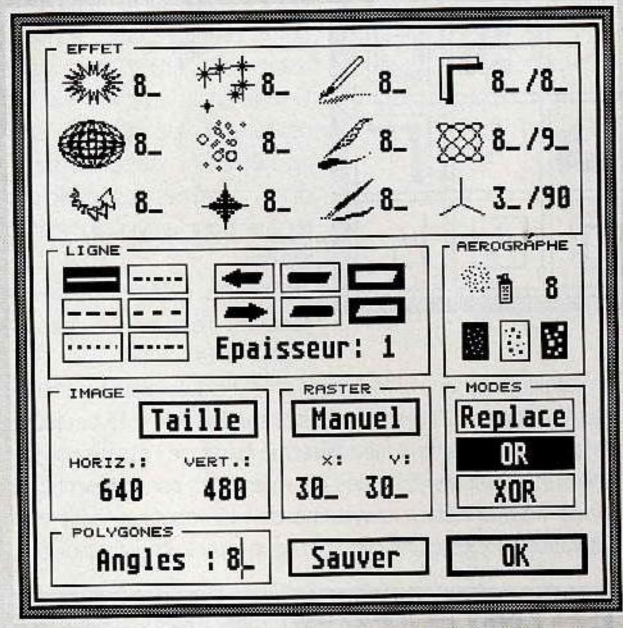
Taille de l'image

Au départ, la surface de travail ou de dessin est, par défaut, celle de l'écran. Il est possible de travailler sur d'autres dimensions. Dans ce cas, il suffit d'aller dans le formulaire accessible par l'icône de la flèche (en bas à gauche) et d'indiquer la taille voulue. Si la dimension du dessin est plus grande que celle de l'écran, l'icône représentant la main à droite de la ligne des chiffres permet de faire glisser la partie visible sur l'ensemble du dessin. Il ne faut pas non plus hésiter à utiliser la loupe. Son point fort étant l'usage de la barre d'espace comme bascule de couleurs.

Une seconde dimension à définir peut aider les graphistes, celle du raster. Dans le formulaire des paramètres, la taille du raster est affichée. Par un clic sur le bouton [Manuel], le pointeur en croix de la souris permet de redéfinir en X et en Y la taille de base. Après confirmation, et en cliquant sur l'icône de carroyage (dernière ligne du menu général), il est possible



d'étaler cette figure de base (le "raster") sur le dessin. Cet outil d'appui peu fréquent est apte à faire le bonheur de nombre de graphistes.



Un retour sur ces petits détails qui changent tout.

Des effets sur mesure

Avec le formulaire des paramètres, se trouvent les outils habituels : ligne, aérographe, polygone, ou encore le mode de dessin. La partie supérieure se distingue, elle, par trois lignes originales et caractéristiques d'Artis. Ce sont les paramètres des fonctions d'effets. Prenez, par exemple, les figures de Lissajous (icône à droite au centre). Modifiez les valeurs. Donnez leur des valeurs hautes ou basses, les deux ensemble ou individuellement. N'hésitez pas à explorer ces différentes possibilités.

Les résultats sont étonnants. Même si le nombre d'effets disposant d'un ou deux paramètres modifiables à loisir n'est pas très grand, cela suffit.

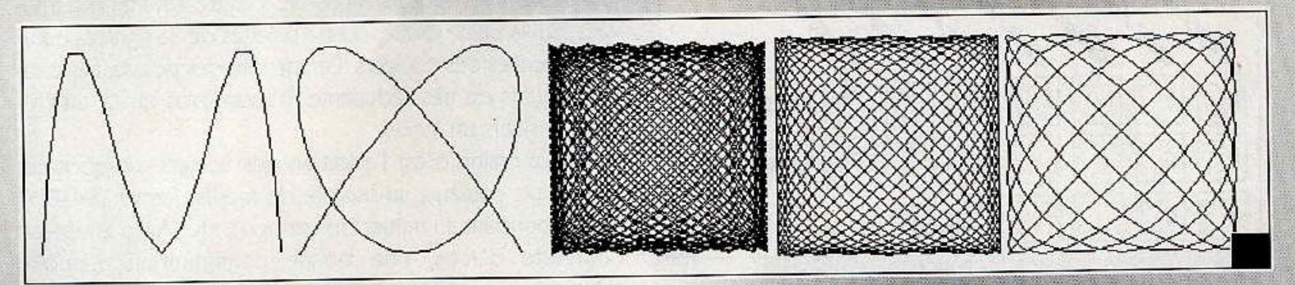
Plein d'effets

Sur le formulaire principal des effets, la première colonne regroupe quatre outils classiques. Trois d'entre eux sont paramétrables. Il s'agit surtout de définir l'importance de la grosseur du trait. Ainsi, pour le stylo-plume (première icône du haut), il vous est possible de choisir la taille de votre plume. L'icône juste en dessus n'est qu'une variante originale de la précédente. Comme pour n'importe quelle plume, l'encre va s'épuiser tant que vous ne la rechargez pas. Le suivant va ravir les graphologues travaillant sur palette graphique. Il reproduit le trait, sans rien perdre de son tracé. Amateurs de gestes lacérés, cet outil est pour vous ! La dernière icône, le pinceau, ressemble à la plume, mais en continu.

La colonne suivante offre deux catégories d'outils sans surprise : des déformations - verticale ou horizontale - aux fonctions de dégradés. Pour ces dernières, une fois les points de référence marqués, un message en haut à gauche de l'écran vous invite à appuyer sur une touche, pour accéder au menu des dégradés. Le formulaire qui apparaît alors vous permet de choisir le type de dégradé (linéaire ou central), sa direction (verticale ou horizontale), sa couleur de départ et d'arrivée et la grosseur, ou la finesse, de son dessin.
Reste ensuite à valider, pour regarder le dégradé se réaliser sous vos yeux. Dans ce formulaire des effets, il faut noter l'existence de miroirs et de fonctions de réduction ou d'agrandissement.

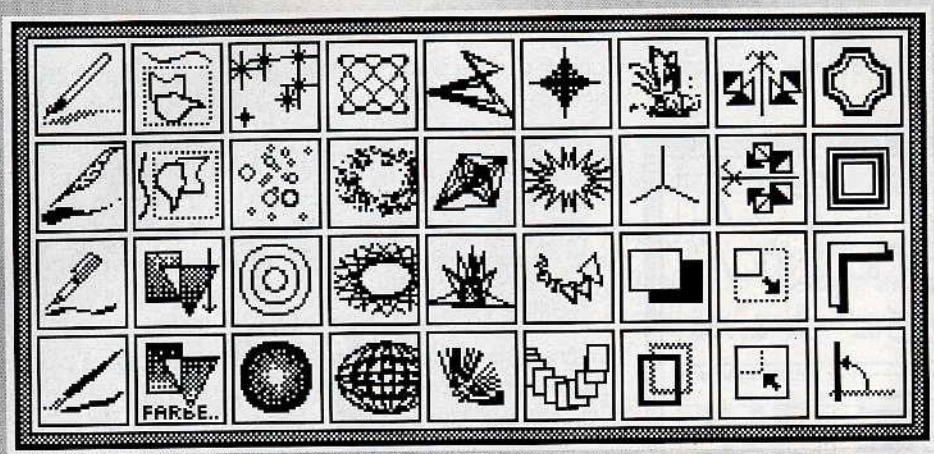
Des blocs

Avec Artis, si dessiner est un enchantement, le travail des blocs est un régal. Certes, en regardant le menu des outils de



Même outil, cinq paramètres différents.





Là où Artis est irremplaçable.

Et la couleur ?

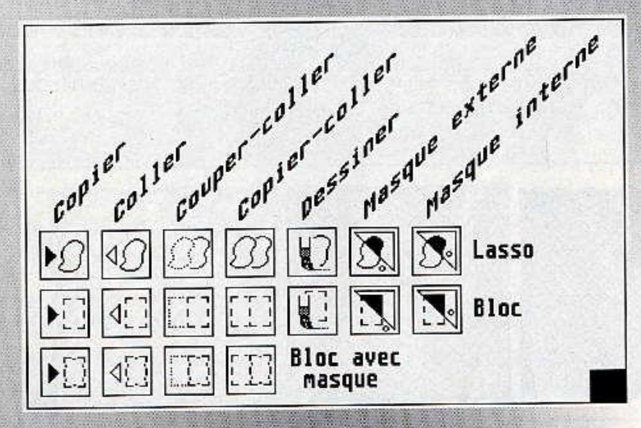
Avant de parler couleur, juste un mot sur une icône solitaire. Elle est située sur le menu de la partie inférieure, avec les trois lettres INV. En un clic, voici l'image en vidéo INVersée. Les utilisateurs de Degas Elite apprécieront cette commodité : terminés les exercices tordus pour arriver au même résultat.

L'icône de palette, en bas à gauche, nous invite sur un module très soigné.

découpe, il ne semble pas y avoir beaucoup d'originalités. Et pourtant, disposer de trois façons de créer les blocs, c'est déjà un plus que les autres logiciels n'ont pas tous. Les blocs rectangulaires ou au lasso... ce n'est pas innovant. Par contre, la dernière colonne des découpes (juste avant l'ensemble des clipboards) est très judicieuse. Lors de la création du bloc, un masque lui est automatiquement collé.

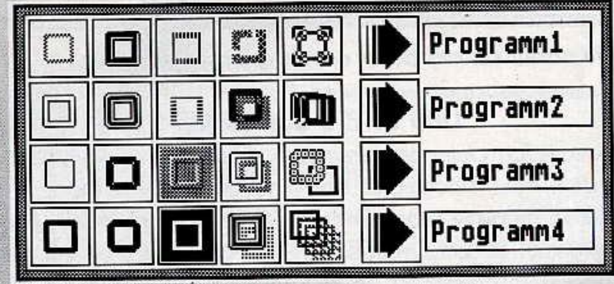
La figure ci-dessous récapitule, selon le type de blocs, les potentialités d'Artis.

L'essentiel est connu, pour copier des blocs avec masque. Le masque peut être défini comme étant à l'intérieur du bloc, ou bien à l'extérieur. Enfin, le clipboard par son usage intensif, (grâce aux boutons de sauvegarde et de chargement), apporte un grand confort d'utilisation. Seuls, les licenciés ont accès au clipboard.



Récapitulatif.

En couleurs ou en niveau de gris, le module assure parfaitement sa fonction. Pour les palettes supérieures à 16 couleurs, il ne faut pas hésiter à faire glisser la barre de l'ascenseur des couleurs. Plusieurs systèmes de références sont présents. Le moins fréquent étant le système en HLS (couleur, lumière et saturation). Il existe une pipette récupérant la couleur pointée,



Le formulaire des effets possibles sur les blocs.

c'est le bouton [Wählen]. Le bouton [Holen] permet de travailler par palette de couleurs, en fonction des images présentes. Les boutons de sauvegarde et de chargement aident grandement les récupérations de palette savamment trouvées. Sur la partie droite, quatre palettes de 36 figurées complètent celles des couleurs. L'immensité des possibilités couleurs+motifs est très séduisante. D'autant plus qu'ici, un éditeur de motifs est inclus.

Le pire à craindre est l'addition des fichiers : clipboards, palette de couleurs, ensemble de motifs, fichier "SAFETY" (correspondant au fichier du tampon), etc. Avec la version complète d'Artis, une bonne configuration mémoire s'impose.



Reste les basiques

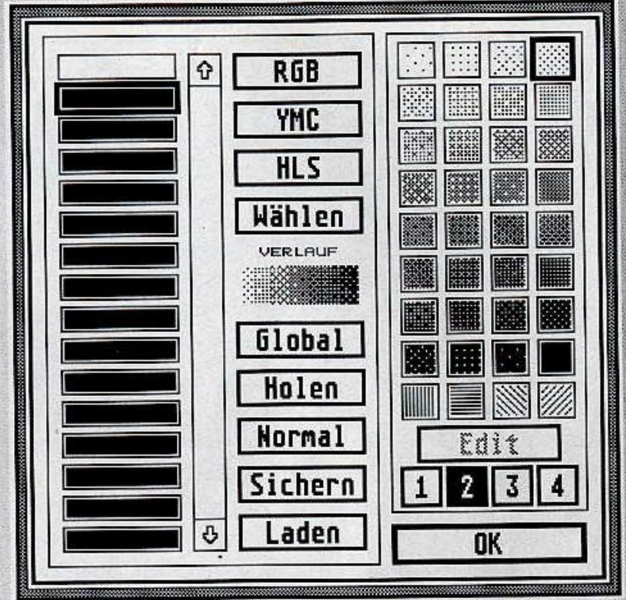
Si le formulaire général possède les outils de dessin habituels, des classiques en la matière, il faut avouer que l'abondance des choix se traduit par une palette de facilités sans précédent.

Vous voulez tracer des lignes droites inclinées parallèles... une icône vous y aide. Il en est de même pour de nombreuses actions de tracé. Créer une figure, un triangle particulier, un arc de cercle passant par trois points précis... vos désirs sont assistés par ordinateurs (ce n'est pas la vraie définition de l'abréviation D.A.O. !). Une approche simple de la création en 3D est proposée (l'icône du cube).

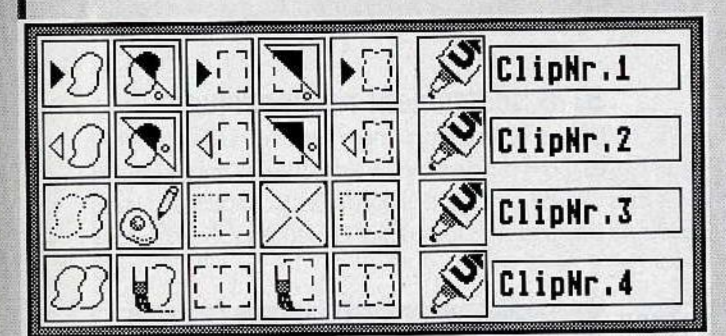
Que vous ayez un catalogue de fontes Signum bien fourni, ou de polices SpeedoGDOS conséquent, Artis devrait vous enthousiasmer. S'il est possible de contacter l'auteur, il faut savoir que les dernières versions d'Artis sont importées et distribuées par Lexicor; actuellement Artis 4.

Ce petit programme, moins connu que Degas Elite, est de nature à lui succéder. Sa richesse de fonctions graphiques et la puissance de son module couleurs font d'Artis un logiciel "craquant" pour les créatifs. Si travailler plein écran, et même sur carte graphique avec Artis vous fait rêver... servez-vous, il est sur la disquette du mois.

Bruno Christen



La palette des couleurs et des motifs.



Le formulaire de découpe.

Prix : gratuit.

Domaine : dessin bitmap orienté effets.

Disponibilité : sur la disquette du mois.

Editeur : Lexicor 16(1) 60 23 85 88.

Résolution : toutes y compris cartes graphiques.

Mémoire : 512 Ko mini.

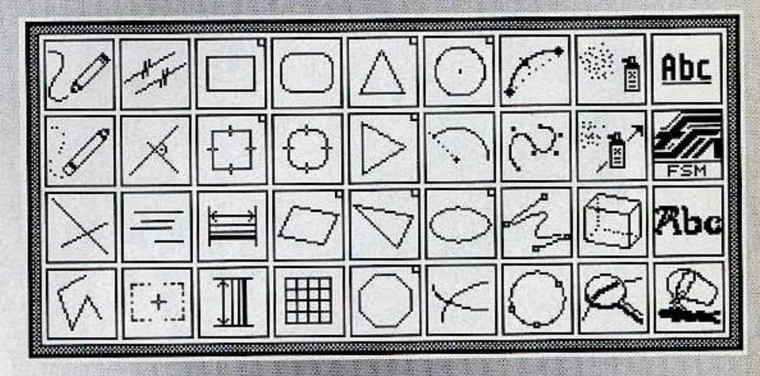
Machine : toutes.

Les + :

- très grande richesse des effets en temps réel, un "Degas Elite" amélioré.

Les - :

- animation embryonnaire.



Le formulaire général : les outils de base, un grand choix de tracés.



STereoscopic Image System

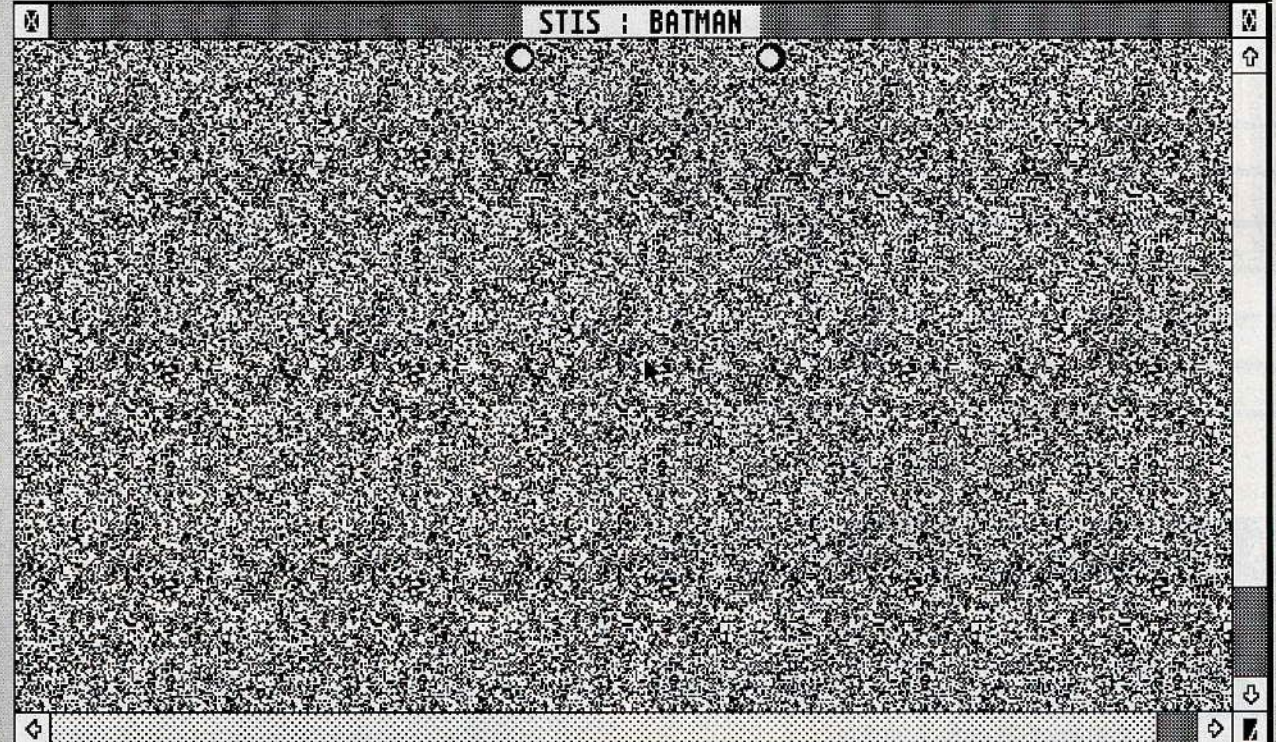
Pour vos yeux seulement

Voici une récréation estivale rien que pour le plaisir des yeux. Couleurs ou monochromes, les stéréogrammes se banalisent. Et pourtant, voici une histoire qui a commencé en 1838 avec la fabrication du premier stéréoscope à miroirs par Sir Charles Wheatsone afin de voir un dessin en relief.

Le procédé va s'améliorer au début du siècle sous l'impulsion des photographies stéréoscopiques. Dans le monde des arts, Dali représentera également sa vision toute stéréoscopique du monde sacré par des toiles doubles. Mais ce sont dans les laboratoires Bell que des couples d'images, apparemment sans lien, révèlent des vues en relief. Ensuite, la technique ne va cesser de bousculer les habitudes. Il y a vingt ans, l'usage des lunettes en rouge et bleu était nécessaire pour une vision en relief sans trop de fatigue. En 1980, naît le stéréogramme. Puis des logiciels vont apparaître pour générer ce type d'images. Aujourd'hui les stéréogrammes ont leur place dans toutes les librairies en cartes postales, en livres et dans les magazines. Start Micro Magazine ne se soustrait pas à la mode, grâce à un shareware bien conçu : STIS.

STIS, instrument pédagogique

STIS s'installe et se lance comme n'importe quel autre programme. Le menu déroulant View possède une entrée Demo. Soit vous cliquez sur l'une des dix démos possibles, soit vous appuyez sur l'une des dix touches de fonction. Confirmez le





DESK FILE VIEW 2

STIS : MARCHES EN CERCLE SUR 5 NIVEAUX

lancement du calcul du stéréogramme et patientez. Selon le type d'images, le temps nécessaire à la construction va de quelques secondes à quelques minutes. Lorsque l'image est prête à être affichée, il vous est demandé si vous souhaitez avoir les points d'appui (alignement dots). Une confirmation par [Yes] entraîne, soit l'installation directe de ces deux points sur l'image, soit une nouvelle boîte de dialogue pour indiquer au programme où les mettre : en bas (bottom) ou en haut ?
L'instant décisif arrive, le stéréogramme s'affiche à l'écran.
L'avantage de STIS, par rapport aux autres programmes, est justement de pouvoir offrir en démonstration les stéréogrammes. Pour l'instant, il n'y a pas de dessin à créer, pas de paramétrage à effectuer. A présent que l'image est là, profitons-en.

Le principe du stéréogramme

La vision en relief oblige qu'à chaque oeil corresponde une image indépendante. Il en est ainsi dans la vie de tous les jours. La distance entre les deux yeux suffit pour que le même objet soit vu sous deux angles différents. La vision avec un seul œil ne permet pas la vue en relief.

Sur un stéréogramme, l'ordinateur (pour information, il n'a pas l'exclusivité de cette création) fabrique, sur une image unique, la superposition de ces deux images formant le couple stéréoscopique. Le motif de fond est, lui aussi, légèrement décalé. Ce qui nous disperse est le type de stéréogramme.
Il s'agit d'un fond de points répétitifs, sans structure apparente. Les deux images sont noyées dans cette texture, sans forme lisible.
Ce sont les stéréogrammes aléatoires, un type parmi tant d'autres. Visiblement, rien n'apparaît alors que les deux images différentes sont là sous vos yeux. Faire ses débuts de vision stéréoscopique sur ces stéréogrammes est plus difficile, mais plus formateur.

Pourquoi ne voyez-vous rien encore ?

La raison en est simple : vous avez sous les yeux, à l'écran, deux images présentes en une seule (mais si, croyez-le). Vos deux yeux regardent les mêmes points. Vous ne donnez pas à chaque oeil sa propre image et la stéréoscopie est donc impossible à reconstituer.



DESK FILE VIEW 2
STIS : ST & FUJI 2

Gymnastique oculaire

Pour vous aider, regardez les deux points d'alignement. Apparemment, ils ont l'air de deux trous en relief (il s'agit d'un effet de relief en dessin 2D), en deux axes convergeant vers le centre (impression donnée par le semblant d'épaisseur). Ne focalisez pas sur l'un ou l'autre des deux trous; au contraire, il faut avoir deux axes de vue parallèles, pour qu'à chaque oeil lui corresponde son trou.

Encore quelques trucs qui peuvent aider pour que se produise la vision stéréoscopique :
- prenez votre main ou un carton séparateur, placez-le dans l'axe de votre nez, ainsi votre oeil droit n'ira pas regarder ce que votre oeil gauche voit; il ne peut plus le faire.
- concentrez-vous à nouveau sur les trous, les deux points d'appui,

...

encore,

...

si vous voyez une borne au lieu d'un trou, le temps d'une fraction de seconde, vous y êtes. Eh oui !, vous venez de voir en stéréoscopie ! Mais le travail d'adaptation n'est pas fini. Dès que vous voyez la borne a, elle disparaît aussitôt : vous avez décroché, c'est normal.

Répétez l'opération, faites descendre et monter votre vue le long de la borne. Une fois que vous êtes à l'aise sur ce trajet vertical, baladez-vous autour, éloignez-vous. Si votre vision en relief décroche, revenez en terrain connu et reprenez. Ce que vous êtes en train de faire, c'est une nouvelle gymnastique des yeux. Il n'y rien de dangereux, de ce point de vue. Ce sont des mouvements que nous faisons sans arrêt. En effet, nous nous efforçons d'avoir une vision non convergente sur une courte distance, de très près. Lorsque nous regardons au loin, c'est exactement la même situation. Pour que les stéréogrammes soient vus correctement, nos muscles font un effort de résistance contre la convergence. Il faut parvenir à deux axes de vue parallèles avec, pour chaque axe, un oeil et une image aux extrémités.



DESK FILE VIEW 2

STIS : MARCHE DEVANT TOI

Inutile de dire qu'avec la pratique, cet exercice sera plus facile. Mais si la fusion stéréoscopique vous fatigue, cela se comprend.

Voir en relief, une nouvelle éducation visuelle

Maintenant que vous voyez en relief, vous comprenez combien l'environnement visuel peut être trompeur. Le stéréogramme peut être très bien vu, sans pour autant aboutir à la représentation tri-dimensionnelle. Un faible pourcentage de la population ne peut pas parvenir à la fusion de deux images stéréoscopiques, qu'elles soient distinctes (couple) ou uniques (stéréogramme). Pour la majorité d'entre nous, une fois que les muscles de l'oeil fonctionnent correctement, que chaque oeil regarde bien son image respective, c'est le cerveau qui interprète les informations en provenance des yeux. De la comparaison des deux images vues va naître le relief, son appréciation, sa grandeur. En fait, seuls les neurones verront correctement ce qui semble être, à nos yeux, une confusion de deux images.

Pénétrons dans le monde en relief. Bienvenue dans Start Micro Magazine ! Le même exercice peut-être fait indifféremment sur le magazine ou à l'écran, (distance environ 30-40 cm).

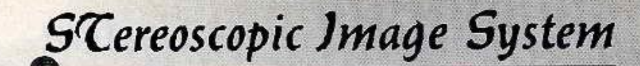
Créer ses propres stéréogrammes

En dehors de l'aspect pédagogique des stéréogrammes de démonstration, du prêt à voir, STIS génère des stéréogrammes avec les images que vous allez charger. STIS fonctionne dans toutes les résolutions du ST, car il travaille en chargement comme en sauvegarde avec les images Degas du monochrome à la palette de 16 couleurs. Le format Degas est compatible STIS.

Les images Degas à charger, pour qu'elles soient traitées par STIS et puissent être visibles en relief, ne doivent pas contenir d'éléments fins (lignes, texte, etc.)

Pour charger des images Degas, allez dans le menu "File" et cliquez sur "load picture". Lancez le générateur par "Create STIS image". Si le tampon avec lequel travaille STIS n'est pas libre, il vous l'indique. Vous avez le choix entre travailler encore





avec le précédent (old) ou l'effacer (blank). Vous pouvez provoquer le nettoyage du tampon, par "Make new blank" du menu "View".
Une option d'impression existe, mais reste très succincte, limitée à la routine d'hardcopy de l'ordinateur (print STIS image).
La lecture des stéréogrammes sur support papier doit avoir lieu sur un plan le plus parfait, le plus plat possible.

Bonne création

Entre les profondeurs marines de vos vacances et celles des stéréogrammes, puissiez-vous trouver un heureux équilibre.

Bruno Christen

Prix : shareware.

Domaine : générateur de stéréogrammes.

Disponibilité : sur le serveur.

Résolution : toutes résolutions ST.

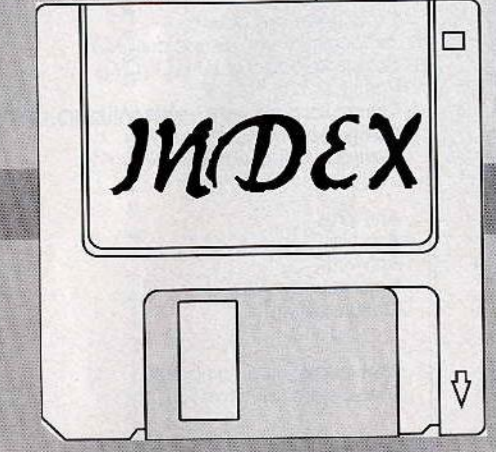
Mémoire : indifférent.

Machine : toutes.

Les + :
- simple d'emploi
- stéréogrammes du "prêt à voir.

Les - :
- une certaine lenteur.





CATALOGUE DES DISQUETTES DU MOIS

3 années pleines de disquettes, des milliers et des milliers de Ko livrés avec le magazine, pas vraiment de quoi avoir le vertige mais faire le point s'impose. Voici en détail, thème par thème, ce que vous pouvez retrouver sur vos disquettes.

Dans le cas où plusieurs versions d'un même programme ont été diffusées (exemple : STZIP, TRANSITY, SUPERBOOT, etc.) seule la dernière version est retenue. Sont exclus du récapitulatif tous les fichiers relatifs aux listings de programmation. Entre crochets est indiqué l'unique ordinateur sur lequel fonctionne le programme. Les programmes officiels en provenance d'Atari Corp. sont spécifiés entre parenthèses (AC). Le classement est fait par thème et sous-thème. Légende d'une ligne : Thème; Nom du fichier sur la disquette; Numéro et date du magazine; commentaires.

UTILITAIRES

INITIALISATION			
U	ACC1234.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Configurateur d'ACCs au boot.
U	CAMELEON.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Charge un accessoire sans reset.
U	ACCFOLDR.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Charge les ACCs mis en dossier ACCS.
U	BOOTER_2.PRG	SMM n°17 (mai 1994)	Démo en boot.
U	BOOTCPX.TOS	SMM n°27 (avr. 1995)	Gestionnaire de boot.
U	SUPRBT81.TOS	SMM n°29 (juin 1995)	Gestionnaire de boot v.8.1.
ACCESSOIRES GENERALISTES			
U	ACCTOOLS.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Multi-utilitaires.
U	JAMES.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Multi-utilitaires.
U	ORG24.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Multi-utilitaires.
U	DESKPAC.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Multi-utilitaires.
U	XUTI.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Multi-utilitaires.
U	ACCEL1.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Multi-utilitaires (EDISON).
PANNEAU DE CONTROLE			
U	POLYCHRO.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Palette des 4096 couleurs du bureau.
U	CONTRSTE.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Panneau de contrôle 4096 coul. (AC).
U	CPANPLUS.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Panneau de contrôle alternatif. •
U	XCONTROL.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Panneau de contrôle (AC).
ANALYSE - EDITION			
U	KEYHELP.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Retourne les caractères ASCII<>Déc.
U	MEMFILE2.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Editeur mémoire, fichier et disque.
U	STDOCTOR.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Editeur mémoire et fichier.
U	CHEKDISK.TOS	SMM n°19 (juil/août 1994)	Analyseur de disques (AC).
U	NSYSCOM.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Témoin d'appel système en temps réel.
U	PRIVEYE.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Analyseur système.
U	SYS.TOS	SMM n°25 (fév. 1995)	Analyseur système.
U	ACCEL2.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Info performance (Quick INDEXv1.5).
ECONOMISEURS D'ECRAN			
U	SCRSAVER.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Economiseur d'écran.
U	STARSTRK.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Economiseur d'écran.
U	T_VEILLE.TOS	SMM n°22 (nov. 1994)	Economiseur d'écran.
CAPTURE D'ECRAN			
U	SNAPSHO2.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Capture d'écran = NEO ou PI?
U	SNAP.PRG	SMM n°6 (avr. 1993)	Capture d'écran =PI*.
U	PMR.PRG	SMM n°10 (sep. 1993)	Capture d'écran.
U	SNAPSHOT.ACC	SMM n°28 (mai 1995)	Capture d'écran [F].
TEMPS & CALCULATRICES			
U	HPLIKE2.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Calculatrice.



U	ACCESS.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Calculatrice et horloge.
U	TIMEACC.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Affichage et réglage de l'heure.
U	CAL53.TOS	SMM n°11 (nov. 1993)	Calendrier.
BUG TOS			
U	FOLDRxxx.TOS	SMM n°3 (jan.1993)	Exploitation des dossiers (AC).
U	CACHExxx.TOS	SMM n°3 (jan.1993)	Tampon mémoire disque dur (AC).
U	POOLFIX3.TOS	SMM n°3 (jan.1993)	Corrige les abus de MALLOC (AC).
U	TOS14FIX.TOS	SMM n°3 (jan.1993)	Corrige le TOS 1.4 (AC).
U	SERPTCH2.TOS	SMM n°3 (jan.1993)	Corrige les ports LAN & série (AC).
U	SERIALFX.TOS	SMM n°3 (jan.1993)	Corrige haute vitesse série (AC).
U	STEFIX.TOS	SMM n°3 (jan.1993)	Corrige le bug du DESKTOP.INF (AC).
VIRUS			
U	GUARDIAN.TOS	SMM n°5 (mars 1993)	Anti-virus.
U	VDU.TOS	SMM n°5 (mars 1993)	Anti-virus.
U	VDENT31P.TOS	SMM n°26 (mars 1995)	Anti-virus.
U	FLUSH.TOS	SMM n°5 (mars 1993)	Simulateur de virus.
U	DUMPBOOT.TOS	SMM n°5 (mars 1993)	Capture de virus.
RAM-DISQUES			
U	MAXID22.TOS	SMM n°7 (mai 1993)	RAM-disque auto-compressé.
U	ACCEL2.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	RAM-disque (MDISKv6.0).
ACCELERATEURS			
U	ACCEL2.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Accélérateur de souris (MACCELv3.4).
U	ACCEL1.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Tampon d'imprimante (BARREL).
U	ACCEL1.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Tampon mémoire (CACHE).
U	ACCEL2.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Copieur de ROM en RAM (ROMSPEED) [TT].
U	ACCEL3.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Accélérateur graphique (Quick STv2.0).
CATALOGUEUR			
U	3_EN_1.TOS	SMM n°12 (déc. 1993)	Catalogueur de disques (FLCAT).
MATERIEL			
U	METADS25.TOS	SMM n°26 (mars 1995)	Pilote de CD-ROM (AC).
U	AHDI6061.TOS	SMM n°22 (nov. 1994)	Pilote de périphériques (AC).
U	PC_MOUSE.TOS	SMM n°25 (fév. 1995)	Pilote de souris PC [F].
U	MOUSEV23	SMM n°30 (juil/août 1995)	Pilote de souris PC.
U	CONFIG.TOS	SMM n°26 (mars 1995)	Reconfigurateur de NVRAM (AC) [F].
DIVERS			
U	PRINTDIR.ACC	SMM n°1 (nov. 1992)	Impression d'étiquettes disquettes.
U	PROTECT.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Protection de disque par mot de passe.
U	WHATIS.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Identification de fichiers.
U	TERA124.TOS	SMM n°7 (mai 1993)	Bureau alternatif.
U	ACCEL1.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Trieur de PRG en AUTO (AUTOSORT).
U	ACCEL2.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Let'em Fly.
U	ACCEL4.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Sélecteur d'objet (SLECTRICv1.02).
U	LGSELECT.TOS	SMM n°17 (mai 1994)	Sélecteur d'objet.
U	ARCHISM.TOS	SMM n°16 (avr. 1994)	Catalogueur de disquettes (1).
U	ARCHISM.TOS	SMM n°18 (juin 1994)	Catalogueur de disquettes (2).
U	HELP.PRG	SMM n°17 (mai 1994)	Pour GFA.
U	ICONJUGL.TOS	SMM n°19 (juil/août 1994)	Gestion des icônes.
U	ST_TOOLS.TOS	SMM n°20 (sep. 1994)	Gestionnaire d'unités disque.
U	UTILDISK.TOS	SMM n°21 (oct. 1994)	Visualiseur de mémoire libre.
U	SM_BLAST.TOS	SMM n°22 (nov. 1994)	Extenseur de résolutions [68030].
U	OVERDESK.TOS	SMM n°9 (juil/août 1993)	Overscan pour écran RVB.
U	MBROWSE.TOS	SMM n°13 (jan. 1994)	Visualiseur de textes.
U	LEDPANEL.TOS	SMM n°23 (déc. 1994)	Visualiseur d'accès disque.
U	MAUSWIND.TOS	SMM n°24 (jan. 1995)	Souris sur fenêtre comme sous X11.
U	GEMFV100.TOS	SMM n°24 (jan. 1995)	Visualiseur de fontes SpeedoGDOS.
U	SPDFONTS.TOS	SMM n°24 (jan. 1995)	Deux fontes SpeedoGDOS.
U	STZIP26.TOS	SMM n°24 (jan. 1995)	Archiveur.
U	LAZER.TOS	SMM n°25 (fév. 1995)	Formateur [F].
U	MINT112B.TOS	SMM n°25 (fév. 1995)	Système Multitâche (AC).
U	SPLITT.TOS	SMM n°26 (mars 1995)	Fractionneur de fichier.
U	BCKW272.TOS	SMM n°29 (juin 1995)	Emulateur pour jeux ST [F].
TEXTES			
B	EDHACK20.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Editeur de texte.
B	SPIRITED.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Editeur de textes.
B	1STWORD.TOS	SMM n°09 (juil/août 1993)	Traitement de textes.
B	LETTRES.TOS	SMM n°09 (juil/août 1993)	6 lettres (in Que Choisir sep-oct91).
B	EVERST33.TOS	SMM n°24 (jan. 1995)	Editeur de textes.
B	EVEREST	SMM n°30 (juil/août 1995)	Manuel d'Everest.
GRAPHISME			
PROGRAMMES DESSIN BITMAP ET VECTORIELS			
G	UPSIS1.TOS	SMM n°10 (sep. 1993)	Dessin vectoriel.
G	NEO27.TOS	SMM n°2 (déc. 1992)	Dessin bitmap.



G	D2M.TOS	SMM n°17 (mai 1994)	Dessin bitmap.
G	INDY_PNT.TOS	SMM n°27 (avr. 1995)	Dessin bitmap true colors [F].
G	ARTIS_V3	SMM n°30 (juil/août 1995)	Dessin bitmap.
G	PUISSAN6.TOS	SMM n°2 (déc. 1992)	Utilitaire de retouche graphique.
G	TRUCOLOR.TOS	SMM n°5 (mars 1993)	Utilitaires graphiques 16M couleurs.
G	STDPHOTO.TOS	SMM n°22 (nov. 1994)	Retouche d'images.
G	AIM310.TOS	SMM n°Hors Série 1	Traitement d'images.
G	IMAGELAB.TOS	SMM n°25 (fév. 1995)	Traitement d'images.
RAY-TRACING/SYNTHESE/3D			
G	CYSHADOW.TOS	SMM n°2 (déc. 1992)	Utilitaire graphique > Cyber.
G	PHOENIXx.TOS	SMM n°7 (mai 1993)	Logiciel de lancer de rayons.
G	SYNTHESE.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Données PHOENIX.
G	SYNTHY3.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Dessin bitmap.
G	POVPACK.TOS	SMM n°12 (déc. 1993)	Utilitaires POV v1.29.
G	POVPACK.TOS	SMM n°13 (jan. 1994)	Utilitaires POV.
G	POV.TOS	SMM n°20 (sep. 1994)	Scripts POV.
G	POVST.TTP	SMM n°17 (mai 1994)	Création d'images de synthèse v2.0.
G	POV.TOS	SMM n°26 (mars 1995)	Scripts POV.
G	MOV-POV.TOS	SMM n°28 (mai 1995)	Animateur de POV.
G	STARFLD.TOS	SMM n°15 (mars 1994)	Animation en GFA 3D.
G	RAY_1.TOS	SMM n°15 (mars 1994)	Complément à Starfield.
G	RAY_2.TOS	SMM n°15 (mars 1994)	Complément à Starfield.
G	RAY_3.TOS	SMM n°15 (mars 1994)	Complément à Starfield.
VISUALISEURS			
G	FALCON.TOS	SMM n°11 (nov. 1993)	Videl [F].
G	SPOFLT.TOS	SMM n°11 (nov. 1993)	Visualiseur rapide d'images GIF.
G	GEMVIEW.303	SMM n°Hors Série 1	Visualiseur d'images.
G	MOVIES12.TOS	SMM n°20 (sep. 1994)	Lecteur de SEQ, MOV et PI?.
G	MPEGPLAY.TOS	SMM n°23 (déc. 1994)	Lecteur de MPEG.
G	PICFIB.TOS	SMM n°25 (fév. 1995)	Visualiseur d'images orienté CD.
G	SHOWER.TOS	SMM n°27 (avr. 1995)	Visualiseur d'images [F].
G	AVI.TOS	SMM n°28 (mai 1995)	Lecteur d'AVI.
FRACTALES			
G	FLIGHT.TOS	SMM n°09 (juil/août 1993)	Générateur de fractales.
G	GEOTECH.TOS	SMM n°09 (juil/août 1993)	Générateur de paysages fractals.
G	FRACT-EN.TOS	SMM n°28 (mai 1995)	Générateur de fractales.
DIVERS			
G	3_EN_1.TOS	SMM n°12 (déc. 1993)	Studio d'animation (ANIMTOOL).
G	ANIST.TOS	SMM n°Hors Série 1	Animation d'images.
G	HYPE2.TOS	SMM n°Hors Série 1	Hypertexte.
G	KEFTAL10.TOS	SMM n°16 (avr. 1994)	Générateur de texture.
G	JPG68000.TOS	SMM n°24 (jan. 1995)	CPX de conversion JPEG<>TGA, GIF, UNIX.
IMAGES			
G	\IMAGES\	SMM n°2 (déc. 1992)	Données PI1.
G	\IMAGES\	SMM n°3 (jan.1993)	Données ClipArts.
G	\IMAGES\	SMM n°6 (avr. 1993)	Données images.
G	\IMAGES\	SMM n°11 (nov. 1993)	Données images.
G	\CLIPART\	SMM n°13 (jan. 1994)	Données ClipArts.
G	\CLIPART\	SMM n°14 (fév. 1994)	Données ClipArts.
G	MCFLY.TOS	SMM n°15 (mars 1994)	Une image démo !
G	\IMAGES\	SMM n°16 (avr. 1994)	Données images.
G	ANI_MPEG.TOS	SMM n°23 (déc. 1994)	Données en MPEG.
G	CLIPARTS.TOS	SMM n°25 (fév. 1995)	Données ClipArts.
G	SURPRISE.JPG	SMM n°23 (déc. 1994)	Données en JPEG.
G	CLIPARTS.TOS	SMM n°27 (avr. 1995)	Données ClipArts.
G	THE_AVI.TOS	SMM n°28 (mai 1995)	Données AVI.

MUSIQUE & SONS

PROGRAMMES			
S	PROTRACK.TOS	SMM n°4 (fév. 1993)	Editeur de MOD.
S	ESION.TOS	SMM n°4 (fév. 1993)	Editeur de MOD.
S	SSAM108B.TOS	SMM n°24 (jan. 1995)	Editeur d'échantillons [F].
S	PAULA18.ACC	SMM n°4 (fév. 1993)	Lecteur de MOD.
S	MUSIQU16.TOS	SMM n°16 (avr. 1994)	Lecteur de MOD.
S	DIGIPLAY.TOS	SMM n°18 (juin 1994)	Lecteur de MOD.
S	DIGIT030.TOS	SMM n°19 (juil/août 1994)	Lecteur de MOD [F].
S	DIGITALT.TOS	SMM n°23 (déc. 1994)	Lecteur de MOD [F].
S	NTK4_MOD.TOS	SMM n°26 (mars 1995)	Lecteur de MOD [F].
S	BOBTRACK.TOS	SMM n°27 (avr. 1995)	Lecteur de MOD [F].
S	MATRIX.TOS	SMM n°24 (jan. 1995)	Gestionnaire du circuit Matrix [F].
S	CDPLAYER.TOS	SMM n°26 (mars 1995)	Lecteur de CD-Audio.
S	525-MUS.TOS	SMM n°28 (mai 1995)	Convertisseur d'échantillons.



DONNÉES

S	MUSIQUEx.TOS	SMM n°4 (fév. 1993)	Données MOD.
S	MUSIQUEx.TOS	SMM n°5 (mars 1993)	Données MOD.
S	GREEN.TOS	SMM n°8 (juin 1993)	Données MOD.
S	UTOPIA.TOS	SMM n°09 (juil/août 1993)	Données MOD.
S	VOYAGE.TOS	SMM n°09 (juil/août 1993)	Données MOD.
S	MODULES.TOS	SMM n°18 (juin 1994)	Données MOD.
S	\MODULES\	SMM n°29 (juin 1995)	Données MOD.

COMMUNICATIONS

C	EMULATOR.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Emulateur VT52.
C	3615A.TOS	SMM n°13 (jan. 1994)	Catalogue téléchargement.
C	3615B.TOS	SMM n°13 (jan. 1994)	Catalogue téléchargement.
C	TRANSITY.TOS	SMM n°25 (fév. 1995)	Protocole de téléchargement.
C	MIDICOM.TOS	SMM n°20 (sep. 1994)	Réseau par port MIDI.
C	BBSF9408.TOS	SMM n°21 (oct. 1994)	Annuaire des BBS.
C	HSMODA04.TOS	SMM n°21 (oct. 1994)	Patche port RS 232.
C	TOSFAX_1.TOS	SMM n°21 (oct. 1994)	Emulateur de terminaux et Fax.

JEUX

J	BREAKOUT.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	Casse briques.
J	KASBRIK.TOS	SMM n°22 (nov. 1994)	Casse briques.
J	CAMBRONN.ACC	SMM n°1 (nov. 1992)	"Mais c'est de la m____ !"
J	FUNPACK1.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	3 jeux: Puzzle, Othello & Tic tac toe.
J	MAD.TOS	SMM n°1 (nov. 1992)	A rendre fou !
J	MELT.ACC	SMM n°1 (nov. 1992)	Fondeur d'écran.
J	MITES.ACC	SMM n°1 (nov. 1992)	Invasion sur l'écran.
J	3_EN_1.TOS	SMM n°12 (déc. 1993)	Jeu (PICNIC).
J	SKULLS.TOS	SMM n°14 (fév. 1994)	Démineur.
J	THOR.TOS	SMM n°14 (fév. 1994)	Othello.
J	THOR_100.TOS	SMM n°21 (oct. 1994)	Othello.
J	SHANGFAL.TOS	SMM n°18 (juin 1994)	Let's Play Shangaï [F].
J	SOMA.TOS	SMM n°18 (juin 1994)	Puzzle.
J	SWEEPER.TOS	SMM n°18 (juin 1994)	Jeu de Cream.
J	T_DROID.TOS	SMM n°20 (sep. 1994)	Destruction.
J	YUKON.TOS	SMM n°23 (déc. 1994)	Réussites.
J	DARTS.TOS	SMM n°24 (jan. 1995)	Jeu.
J	TREASURE.TOS	SMM n°26 (mars 1995)	Load Runner.
J	TETRHEX.TOS	SMM n°27 (avr. 1995)	Tétris.
J	U_ARENA.TOS	SMM n°27 (avr. 1995)	Combat.
J	TEAM.TOS	SMM n°30 (juil/août 1995)	

LES DEMOS

D	SPEEDER.TOS	SMM n°09 (juil/août 1993)	Démo [F].
D	LCK.TOS	SMM n°10 (sep. 1993)	Démo.
D	STARTMIC.TOS	SMM n°10 (sep. 1993)	Démo pub.
D	SIDSNDx.TOS	SMM n°13 (jan. 1994)	Editeur de musiques pour démo.
D	ALIVE.PRG	SMM n°14 (fév. 1994)	Démo.
D	GOURAUD.TOS	SMM n°14 (fév. 1994)	Démo.
D	DBS.TOS	SMM n°15 (mars 1994)	Classeur de démos.
D	DINGO.TOS	SMM n°16 (avr. 1994)	Démo.
D	REALSND.TOS	SMM n°16 (avr. 1994)	Pour démo.
D	JADE.TOS	SMM n°19 (juil/août 1994)	Démo [F].

PROGRAMMATION

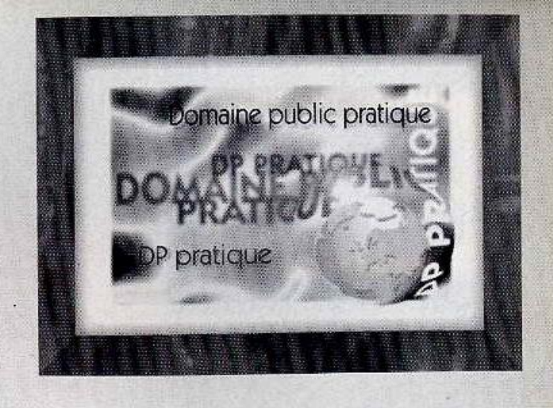
P	XAES_NEW.TOS	SMM n°27 (avr. 1995)	Bibliothèque C d'interface.
P	ORCS.TOS	SMM n°11 (nov. 1993)	Editeur de ressources.
P	DIDERO19.TOS	SMM n°22 (nov. 1994)	Aide en ligne.

APPLICATIFS, EDUCATIF & LOISIRS

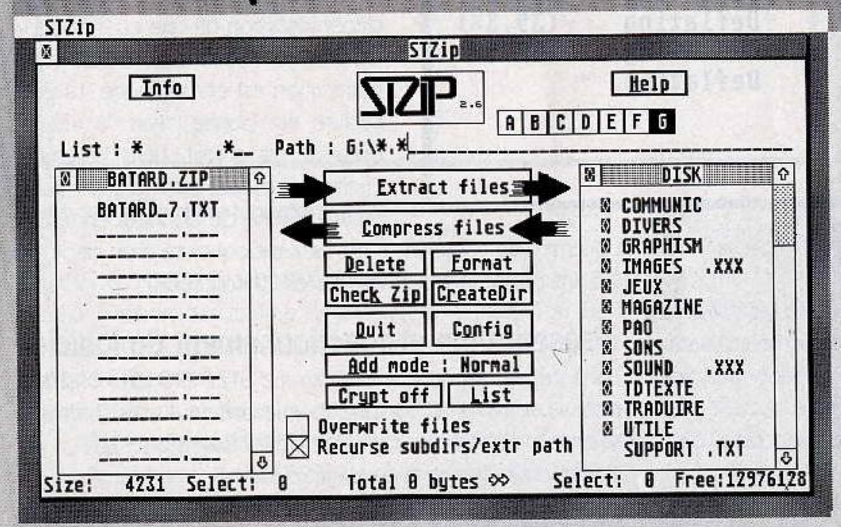
A	XLATE.TOS	SMM n°18 (juin 1994)	Traducteur Allemand<>Anglais.
A	RUFTRADE.TOS	SMM n°26 (mars 1995)	Traducteur Allemand>Anglais.
A	THOUGHT	SMM n°29 (juin 1995)	Processeur d'idées.
A	NUMEYOGA.TOS	SMM n°11 (nov. 1993)	Numérologie.
E	DEMOGLOB.TOS	SMM n°09 (juil/août 1993)	Jeu éducatif géographique.
L	STATFOOT.TOS	SMM n°23 (déc. 1994)	Statistiques de saisons de football.

DIVERS IMPORTANT

X	DISKST15.TOS	SMM n°16 (avr. 1994)	Correcteur disquette du mois n°15.



STZip v2.6



Interface principale de STZip.

Zip et Zap sont à la maison,
Zap est à la télé-vidéo, où est zip ?
Zip est sur le micro.

Ah ! si l'archivage pouvait être un jeu d'enfant... Hélas, régulièrement nous recevons des questions sur STZip. De versions en versions, vous avez pu le retrouver pour la troisième fois en disquette du mois de janvier de cette année (N°24). Il s'agissait de la version 2.6 du 27 avril 1994.

Ce programme qui ne cesse de s'améliorer d'année en année connaît une vie internationale des plus enviées. Il est vrai que son auteur, Français, lui a donné les moyens d'atteindre cette dimension puisque tout le logiciel est en Anglais. Faut-il mettre toutes les difficultés sur le dos de la langue anglaise ? Non, car nous écrivons fréquemment à propos de STZip pour résoudre des problèmes. Alors, autant s'y consacrer d'une façon plus complète et chacun pourra profiter ainsi de ses moments libres pour s'entraîner.

Pourquoi compacter ?

Deux raisons principales justifient l'emploi d'un archiveur comme STZip :

- la première, la moins évidente, est de regrouper en un seul fichier de données appelé archive un nombre plus ou moins important de fichiers de tous types.

Voyons un exemple : STZip lui-même. Dans le fichier compacté et diffusé sont réunis plusieurs fichiers très différents : les programmes (une version GEM entière, une version junior et une version TTP par commande en ligne) et les fichiers texte (un historique et un manuel). Ainsi compactés, vous n'aurez plus à manipuler tous les fichiers, mais un seul : son unique archive.

Le compactage, dans ce cas, correspond souvent au souhait de gagner de l'espace vis-à-vis de fichiers peu manipulés, voire plus utilisés du tout. C'est l'archivage par excellence.

- la seconde raison, plus courante, découle de la précédente. Comme une archive prend moins d'espace, il est possible de mettre davantage de données sur un même support bien défini. La disquette du mois est l'exemple qui nous touche de près. Un autre avantage plus économique est illustré par la boîte de dialogue d'informations.

F:\BATARD.ZIP
Date: 29 May 95 Time: 18:33:44

Normal size	: 631634
Compressed size	: 4109
Compression	: 99.3%
Number of files	: 1

Comments:
Mais quel est ce fichier compriné à 99,3% ?
OK Cancel

Formulaire d'informations originales.




```
STZip
Press ESC to stop
RAISIN.IMG      Deflating  (32.2%)
VERREVIN.IMG    Deflating  (53.0%)
VINS.IMG        Deflating  (39.3%)
VINS.PI1        Deflating  (92.9%)
VINS.PI3        Deflating  -
```

Dialogue d'une compression en cours.

Imaginez que vous disposiez d'un système de transmission avec un débit d'environ 10 Koctets par seconde. Pour la transmission d'un fichier de 600 Ko, il vous faut 60 secondes, soit une minute. Après compression, si ce fichier n'occupe plus que 4 Ko, il vous suffit de 4 dixièmes de seconde, c'est presque du temps réel.

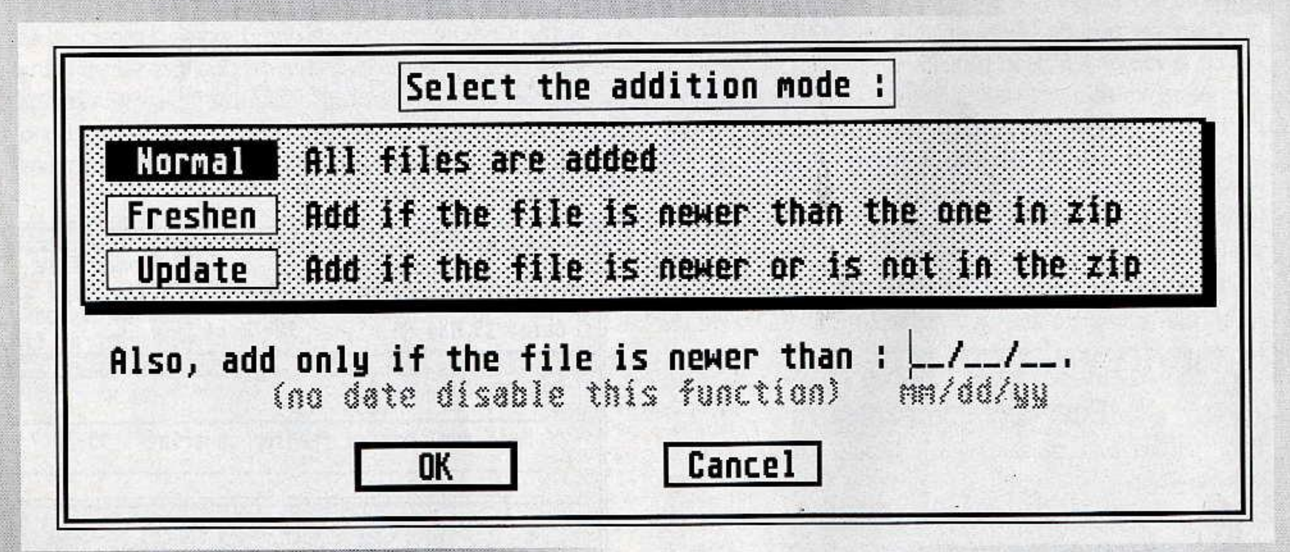
Les conséquences de cette performance sont nombreuses. En temps de connexion sur les serveurs, vous restez moins longtemps, d'où économie d'argent. En courtoisie, comme vous libérez plus rapidement la place, un plus grand nombre de personnes peuvent en profiter. Saisissons l'occasion pour dénoncer une pratique facile consistant à faire parler les chiffres à son avantage. Il s'agit des débits de communications. En effet, certains utilisateurs n'hésitent pas à faire une compression hors connexion (off-line) en amont, et une décompression off-line en aval de la transmission. Seul, le temps de communication est chronométré. La procédure est bonne, mais le résultat présenté est abusif. Dans l'exemple ci-dessus, s'il est possible de transmettre 600 Ko de données en quatre dixièmes de seconde, il est faux de conclure à un débit de 1,5 Mo par seconde en taisant les 10 Ko/s réels.

Présentation et fonctionnement du logiciel

Dans cet article, seul le programme STZIP.PRG est considéré pour sa convivialité. Lorsque vous le lancez, il vous soumet le sélecteur d'objets avec un filtre pour l'extension "*.ZIP".

Deux possibilités sont envisageables :

- vous voulez décompacter une archive : indiquez-lui le chemin et le nom du fichier .ZIP en question,
- vous voulez compactez des fichiers, donnez-lui le chemin souhaité et son nom d'archive. Si aucun nom n'est entré, l'archive s'appellera DEFAULT.ZIP. L'interface du logiciel apparaît ensuite. L'archive à créer ou à utiliser se trouve toujours à



Les trois modes d'addition de fichiers dans l'archive.

STZip v2.6




```
STZip
Press ESC to stop
Mais quel ce fichier comprimé à 99,3% ?
Inflating   : BATARD_7.TXT
```

Dialogue d'un décompactage en cours avec message.

gauche. A droite, où est présente une seconde unité disque, c'est le support des fichiers originaux, non compactés. Entre les deux unités, une palette de boutons remplissent les fonctions de STZip.

Les principaux sont mis en évidence par deux flèches illustrant dans quel sens se réalisent la compression [Compress files] et le décompactage [Extract files] des fichiers. Pour extraire de l'archive un ou plusieurs fichier(s), il suffit de le(s) sélectionner dans la fenêtre de gauche et de cliquer sur [Extract...]. Pour inclure à l'archive un ou plusieurs fichier(s), il faut simplement le(s) sélectionner dans la fenêtre de droite et cliquer sur [Compress...]. Alors, le travail commence. En pleine session de travail, si vous souhaitez effacer un ou plusieurs fichier(s) sélectionné(s), la touche [Delete] vous y aide. Vous voulez créer un dossier, cliquez sur [Create Dir] et précisez son chemin.

Dans le cas d'une archive déjà existante que vous augmentez régulièrement, le bouton [Add mode...] offre trois possibilités de manoeuvre selon spécifications : [Normal], les fichiers sont ajoutés, [Freshen], les fichiers sont adjoints, s'ils sont plus récents que ceux déjà présents, [Update], idem [Freshen] ou même s'ils ne se trouvent pas dans l'archive. La dernière ligne permet de saisir une date (attention : au format US => mois, jour, année) au delà de laquelle les fichiers ne sont plus considérés.

Une information relative à toute archive est disponible, en cliquant sur la barre supérieure portant le nom du fichier ".ZIP" (voir première image ci-dessus). Les lignes de commentaires (Comments) - automatiquement enregistrées - permettent d'inclure un message, une note, une publicité, qui sont affichés lors du décompactage de l'archive.

Configuration

Présent au centre en bas de l'interface, le bouton [Overwrite files] désactivé empêche tout écrasement de fichiers dans les traitements de STZip. Juste en dessous, ce bouton permet de respecter la hiérarchie des répertoires. A la compression, tous les répertoires descendants sont pris en considération. A la décompression, les sous-répertoires sont restitués avec création des dossiers si nécessaire.

Le bouton [Config] ouvre un formulaire complet de paramétrage. Les deux colonnes de tris (sort) rendront service aux fidèles du "sans tri" ou à ceux pour qui la date est importante dans l'archivage de fichiers.

Le choix quant à la méthode de compression à utiliser reste simple. Un archivage sans compression est possible avec [store]. Ce choix doit être utilisé pour tous les fichiers non-

```
Sort ZIP by       Sort disk by       Algorithm
 Name              Name              [ ] Store
 Date              Date              [ ] Shrink (faster)
 Size              Size              [ ] Implode (compat.)
 Extension         Extension         [■] Deflate (better)
 No sort           No sort
                              Defl: Fast  Medium  Best
[ ] Move file (delete original files after compression)
[ ] Set zip file date to latest file date included
[ ] Display free disk space also on TOS < 1.4
[ ] Do not query for deletes (zip and disk)
[X] Extract FFF.ZIP in subdirectory FFF
[ ] On startup, go in the current directory rather than in
                                       the saved directory
Tempo dir : ______________________________
(empty means dir of the zip)          OK    Save    Cancel
```

Formulaire de configuration.



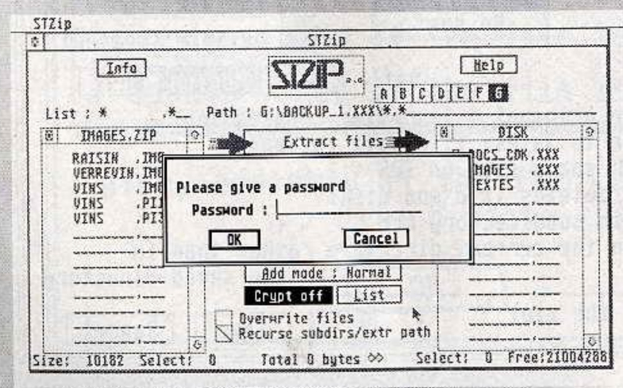
ProFormat
BY PAUL L. CURTIS
Tracks : 80 81 82 83
Skew : 0 1 2 3
Interleave : 1 2 3
Sectors : 9 10
Drive : A: B:
Sides : 1 2
Name: ________.___ FORMAT
CANCEL

Formateur de secours.

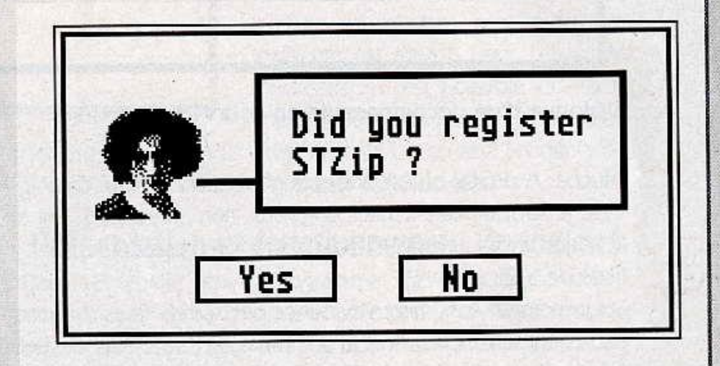
compressibles ou déjà compressés comme les images GIF ou JPEG. Rapide et pas le meilleur, [shrink] sera délaissé au profit de [deflate] qui est plus récent et plus performant (présent aussi dans PKZip sur PC et Zip/UnZip sur Unix).
Trois variantes de l'algorithme [deflate] sont proposées allant du plus rapide et le moins bon [Fast] au moins rapide et le meilleur [Best].
[implode] sera utilisé pour sa compatibilité avec d'anciennes versions de STZip.

Trucs et astuces

L'emploi des jokers (*, ?) sur la ligne des chemins est une aide puissante à la sélection des fichiers en vue du (dé)compactage. Le décompactage entraînant une augmentation de l'occupation mémoire, il convient d'y penser préalablement. Les non-possesseurs de disques durs qui souffrent des va-et-vient entre lecteur A et B se configureront habilement un RAM-disque conséquent selon la taille de la RAM disponible. Après la session de travail il suffit d'enregistrer sur disquette le contenu du RAM-disque. En cas de necessité, STZip possède en interne un sur-formateur : appel par la touche [Format].
Vos archives peuvent être codées. A cette fin, le bouton [Crypt Off] permet d'incorporer un mot de passe (password) au fichier. Au décompactage... entrez le mot de passe et l'archive vous délivrera son contenu. Evitez, en toute logique, d'inscrire dans les commentaires du formulaire d'information ce code secret..
STZip reste un (dé)compacteur très fiable et c'est l'essentiel pour ce type de programme. Son interface, troublante au départ, n'a plus de secret pour vous. Par l'emploi de jokers, de seuil de date, STZip est un très bon outil d'archivage.



Les archives peuvent être codées.



Maintenant il est apte à vous rendre service. L'auteur de ce shareware original demande pour toute participation une carte postale (postcardware). Envoyez-lui la plus originale accompagnée du plus beau timbre du coin de vos vacances.

Bruno Christen

Prix : postcardware.
Domaine : (dés) archiveur.
Disponibilité : sur le serveur.
Résolution : toutes.
Mémoire : indifférent.
Machine : toutes, Mint accepté.

Les + :
- Produit adulte, stable.

Les - :
- Documentation en anglais.



D.P., FREEWARE ET SHAREWARE

Points de vue et mise au point

	Copyright	Prix
Domaine public	aucun	gratuit
Freeware	déposé	gratuit
Shareware	déposé	variable

"En tout utilisateur de micro sommeille un franchouillard". Cette litote exprimée dans ce contexte, permet d'ajouter à la débrouillardise, caractéristique bien connue de notre peuple, la resquille. Vous êtes choqué ? Comment peut-on évoquer dans ces colonnes un sujet aussi tabou ?

Savez-vous que tout programmeur français, développant en toute confiance pour vous, les ataristes convaincus, n'a perçu qu'une rétribution largement inférieure au SMIC, quand elle n'était pas tout simplement réduite à zéro. C'est anormal et inquiétant. Il est plus que temps de redéfinir clairement les principes de cette forme de distribution indispensable et d'y adapter les comportements des consommateurs que vous êtes.

Domaine public (DP)

Le programme et son source sont libres de tout droit. Chacun peut les utiliser comme il le souhaite et gratuitement. Leur exploitation et leur modification sont libres. Liberté complète donc pour ces fichiers informatiques classés comme tels. Des données peuvent également être du domaine public, comme certaines images qui remplissent tant et plus les CD-ROM. Mais attention, il est du ressort de l'utilisateur de bien se renseigner sur la réalité de leur appartenance au "Domaine Public". Ces données dites publiques ne sont pas obligatoirement tombées dans le domaine public, comme par exemple, les annuaires de France Télécom.

Freeware

logiciel gratuit; free = gratuit, libre

L'utilisation du programme est gratuite. L'auteur qui ne réclame aucune rémunération conserve cependant la propriété morale de son oeuvre. Il peut parfaitement limiter son champ de services : par exemple, interdire l'utilisation professionnelle ou la diffusion commerciale (en ce cas, seuls les associations et les serveurs non payants, comme les BBS sans abonnement, sont autorisés à en faire la distribution).

Shareware

"partagiciel" ou "contributiel"; to share = partager

Aujourd'hui, la majorité des logiciels est diffusée sous cette forme. Souvent, par un abus de langage simplificateur, domaine public et freeware sont regroupés sous l'étiquette des sharewares. Cette généralisation n'est pas trompeuse. Il appartient à chacun de vérifier le cadre légal des fichiers mis en libre diffusion. Dans nos pages et sur la disquette, nous nous y soumettons. Les sharewares sont proches des freewares dans la mesure où des droits de propriété - intellectuelle notamment - existent. La copie et la diffusion sont libres, gratuites, mais peuvent également être réglementées. La différence majeure est l'obligation morale de rémunérer l'auteur qui indique le montant propre à chaque produit. En même temps que vous acquittez cette somme, vous indiquez au développeur votre identité. Dès lors, vous n'êtes plus un utilisateur anonyme, mais vous devenez de plein droit titulaire d'une licence d'utilisation du logiciel. Mieux encore, vous êtes privilégié par ce contact direct avec l'auteur, ce qui n'est pas le cas des logiciels vendus dans le commerce. Cette communication avec l'auteur est un atout, car les améliorations des programmes (nouvelles fonctions en particulier) dépendent de cette relation. Si nous sommes toujours plus nombreux à nous exprimer, à proposer des "plus", les chances de faire évoluer le logiciel pourront croître. Avant que l'auteur n'apprécie nos desiderata ou qu'il en tienne compte, il nous appartient de nous engager envers lui, de respecter son travail.

Pour une conduite responsable

Le comportement de chacun est le reflet d'une responsabilité commune à l'égard du monde du shareware. Se faire enregistrer n'est pas obligatoirement un acte où l'argent occupe la place prépondérante. Connaissez-vous le chocoware (Christophe Spengler troque SAVE-DESK contre les Kinders), ou le topmodelware (les auteurs de DBS collectionnent les photos et posters des mannequins vedettes), ou encore le postcardware (Vincent Pomey troque STZIP contre des cartes postales) ? S'enregistrer auprès des développeurs de logiciels distribués en shareware constitue, outre un encouragement destiné aux auteurs en remerciement de leur travail et, c'est peut-être ça l'essentiel, une assurance de pérennité pour nos fabuleuses machines. Petits ou grands logiciels distribués en shareware attendent la reconnaissance, voire la célébrité, que vous êtes seul à pouvoir leur donner. Alors, après la période d'essai et l'adoption du logiciel utilisé, ne cherchons pas à resquiller : soyons responsables. ■

Bruno Christen



Everest v3.x

UN ÉDITEUR DE TEXTE POUR LES PROGRAMMEURS ET LES AUTRES

```
EVEREST  File  Block  Search  Window  Parameters  Info
(F1) *F:\A_TRI  ✓ Insert mode         Insert
                  Overwrite mode      Insert
                  GEM Clipboard On    ^K
                ✓ GEM Clipboard Off   ^L
                  Screen elements...  ^R
                  Typeface...         ^T
                  Formatting...       ^W
                  Miscellaneous...    ^M
                  Error messages...   ^E
                  Abbreviations...    ^A
                  File Lists...       ^F
                  Program exit...     ^Q
                  Save setup...       ^S

EVEREST est un éditeur de texte facile                ez
ci-dessous une liste d'éléments suscept               es
différentes tâches d'EVEREST :

- Programmation.

- Saisie du texte et formatage optimisé               mes
(exemple : TeX).

- Edition de la configuration du texte

- Ecriture de fichiers 'batch'.

EVEREST possède les caractéristiques su

- Fonctionne sur toute la gamme des ord               toutes les
cartes graphiques actuelles à partir de               20*200).

- Défilement rapide du texte sur tous l               célérateur
d'affichage (blitter).

- Pas de surcharge par le curseur.
- Interface GEM standard.
- Compatible avec les raccourcis clavie
- Capacité à charger des fichiers de pl
- Presque chaque commande peut être con               us
  déroulants ou boîtes de dialogue (mar
- Permet l'utilisation des polices de c               tionnelles
  ou NVDI. Les polices de caractères f                particuliè
- Pas de fichier ressource externe, ainsi EVEREST peut être installé dans
  n'importe quel répertoire autre que le répertoire de boot.
- EVEREST possède une allocation mémoire dynamique afin de libérer un
  maximum de place pour les autres applications (idéal pour les
  environnements multi-tâches et les accessoires).
- Tabulations par blocs d'espaces.
- Gère le ClipBoard du GEM.
- Reconnaît les accessoires d'aide en ligne de Turbo C et de 1STGUIDE.
- Peut charger jusqu'à 10 fichiers. Bien que la plupart des versions du
  TOS acceptent seulement 7 fenêtres, plusieurs utilitaires sont dispo-
  nibles pour dépasser cette limite (WINX est recommandé).
- Utilisation de jokers (wildcards)
- Fichiers liste
- Abréviations
```

Le menu déroulant le plus fabuleux d'Everest.

Vous avez découvert le logiciel Everest dans le numéro 24; un éditeur de texte rudimentaire et apprécié des programmeurs pour ses sympathiques performances. Sans faire le commentaire du manuel, voici quelques points intéressants qui peuvent vous faire apprécier Everest. Deux groupes d'ataristes sont susceptibles d'adopter cet éditeur de textes :

- tout utilisateur ayant momentanément besoin d'un éditeur au lieu ou à défaut d'un traitement de texte,

- les programmeurs.

Multifichiers et gros fichiers.

A l'aide des touches de fonction, il est possible d'ouvrir jusqu'à 10 fenêtres (la majorité des TOS en permet 7), et dans certains cas il convient de remercier Everest de le faire. Mais les fenêtres ainsi ouvertes correspondent certainement à des habitudes de travail multifichiers (traduction, développement, compilation de textes en communication ou en programmation, etc.) Everest propose de conserver l'ensemble de cette configuration parmi plusieurs chargeables à loisirs (file list). De plus, si votre production est abondante, Everest



Screen elements — Cancel — OK

Scroll bars
○ While scrolling
◉ After scrolling

Dialogs
◉ Screen Centre
○ At pointer

Cursor parameters
○ Text dependent
◉ Free position
☒ Flashing cursor
☐ Show position

Options
○ Line
○ Block
◉ Mode dependent

☐ Show 'failed search' dialog
☒ Auto-reverse search direction
☒ Select block after paste
☐ Typing deletes selected block

Panoplie de facilités pour l'affichage.

ne craint pas le gigantisme. La taille des fichiers ou le nombre d'abréviations (= macro-commandes) possible est grande. Qu'il s'agisse, par exemple, d'une bibliothèque d'instructions, de textes prédéfinis ou d'articles juridiques, Everest vous accompagne sans gène.

Fontes SpeedoGDOS

Everest gère astucieusement les fontes Speedo. Et parce qu'il est aussi destiné aux développeurs, il ne s'intéressera qu'aux fontes non-proportionnelles. Toutes les fontes dont la taille n'est pas fixe et unique ne seront pas prises en considération par Everest. Chacun appréciera la transparence et l'automatisme de l'installation des fontes. Un formulaire rudimentaire vous y aidera. Voilà qui va égayer les textes.

"Formatting", "Miscellaneous" et le menu "Window"

Le formulaire équivalent représente un paramétrage par défaut pour plusieurs types de documents qu'il vous appartient de définir. Cette idée n'est pas nouvelle, sauf qu'ici la définition du formatage du texte n'est pas limitée au seul document ouvert. Plus intelligente encore est l'entrée suivante du même menu déroulant. Le formulaire "Miscellaneous" complète ces petits éléments essentiels de la vie courante d'un éditeur de texte. Les deux ensembles rendent plus performante et plus rapide l'écriture des documents en une présentation immédiatement correcte.

"Programme exit"

La façon dont vous allez quitter le logiciel vous permettra de retrouver ou non votre environnement de travail. Le nombre de possibilités de sortie est remarquable. Cette richesse permet à chacun d'adapter Everest à ses habitudes.

Marques ("label")

Jusqu'à 10 marques peuvent être déclarées. Cette particularité relève plus du traitement de texte que de l'éditeur. Oubliez à quelle ligne il faut aller, allez directement à la marque en question. Lorsque les 10 marques sont affectées, cela libère énormément la mémoire et l'esprit.

Surtout pour les développeurs

En règle générale Everest est l'outil privilégié des programmeurs en C et particulièrement en Turbo C. Faut-il un clic sur "find erreur" du menu Search pour vous en convaincre ?

Raccourci-clavier sur mesure

Par une astuce à la seule portée des développeurs, il leur est possible de modifier tout raccourci-clavier et de l'adapter à leurs habitudes.

Memory allocation and file info — OK

Largest free block :	3041K	
Block memory :	0K	0 Line(s)
F 1 EVEREST .TXT	90K	1035 Line(s)
F 2	0K	0
F 3	0K	0
F 4	0K	0
F 5	0K	0
F 6	0K	0
F 7	0K	0
F 8	0K	0
F 9	0K	0
F10	0K	0

Mieux que certains TOS : 10 textes ouvrables.



Formatting parameters — Cancel — OK

Extension:	Real Tabs:	Tab Width:	Word wrap:	Line length:	Automatic Indentation:
*.C__	☒	2_	☐	---	☒
*.H__	☒	2_	☐	---	☒
*.S__	☒	13	☐	---	☒
*.I__	☒	13	☐	---	☒
*.PAS	☒	2_	☐	---	☒
*.TXT	☒	8_	☒	75_	☒
*.DOC	☒	8_	☒	75_	☒
*.*__	☒	8_	☐	---	☒
*.*__	☒	8_	☐	---	☒
*.*__	☒	8_	☐	---	☒
.	☒	8_	☐	---	☒

Le formatage des textes optimisé.

Ecran version haute couture

Le formulaire de paramétrage d'écran transporte le programmeur dans un éditeur enchanteur. Ce qu'il souhaite, Everest le peut pourrait-on dire. Là encore, c'est un bel exemple. Une montagne de détails est réglée avec Everest alors que trop souvent ce sont ces détails qui nuisent à l'ensemble.

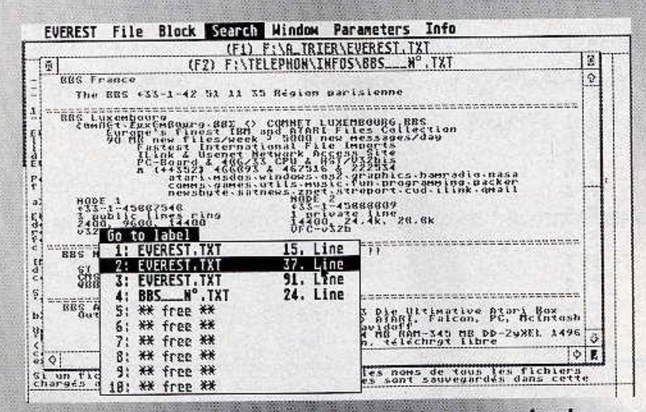
Pour tous, à nouveau

L'auteur insiste, avec raison, pour que seule la version non enregistrée soit diffusable. Votre version, celle qui contient votre clé, ne doit faire l'objet d'aucune copie pour une autre personne. A chaque fois qu'un des fichiers créés (EVEREST.INF par exemple) par Everest est votre propriété, sous-entendu marqué par votre clé et sous votre responsabilité, le manuel vous l'indique.

Sur la disquette gratuite accompagnant ce numéro, se trouve un fichier EVEREST.TOS qui, après décompactage, vous révèle dans le détail toutes les particularités de l'éditeur. Il s'agit d'une documentation très complète en français mise en shareware par un de nos lecteurs. Référez-vous y, et remerciez l'auteur comme il le souhaite.

Désormais les sommets de l'Everest sont à votre portée. Profitez des vacances pour une mise à niveau de votre expérience. Cet éditeur de textes qui n'est pas un traitement de textes, aura la place que vous voudrez bien lui donner dans vos activités informatiques courantes. ■

Bruno Christen



Faites vos marques, et revenez quant vous voulez !

Typeface parameters

Everest - The simple and genial Text Editor

Monospace 821

17 Pixel high 9 Pixel wide

Cancel — OK

SpeedoGDOS... ouui mais uniquement en non proportionnel.

Prix : shareware, environ 80 F.

Domaine : éditeur de textes.

Disponibilité : sur le serveur.

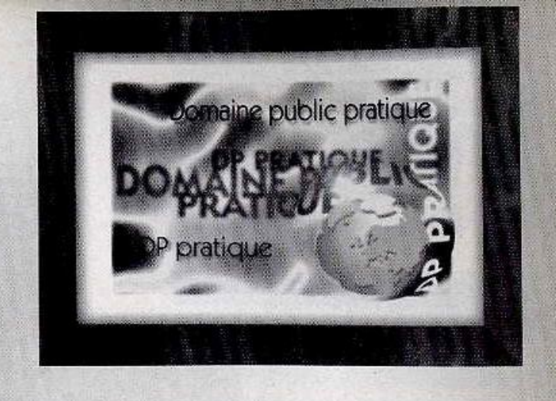
Résolution : toutes.

Mémoire : indifférent.

Machine : toutes y compris MultiTOS.

Les + :

- très rapide, compatibilité Turbo C
- recule certaines frontières (taille de fichiers, nombre de fichiers ouverts, etc.)

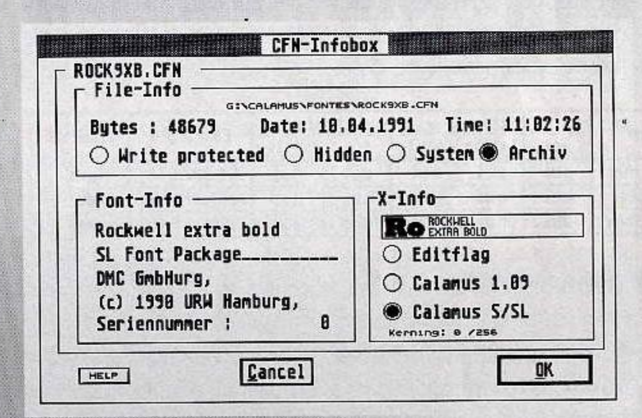


Calamus Font Informer v0.01%
Calamus Font Show v1.1
Font Scanner v1.5

VISUALISEURS ET CATALOGUEURS DE FONTES CFN

Calamus Font Informer.

Une fonte plus une autre, plus une autre, c'est le début d'une collection mais aussi du catalogue qu'il faut rapidement réaliser pour s'y retrouver ensuite en toute tranquillité.



La boîte de dialogue la plus généreuse.

Les offres en la matière sont assez nombreuses et avec les 3 logiciels différents présentés ici, chacun devrait pouvoir trouver chaussure à son pied.

Calamus Font Informer v0.01%

Le plus complet dans son domaine, il offre des détails d'informations que les deux logiciels suivant ne donnent pas. Connaître le numéro de série ou pour quelle version de Calamus est adaptée la fonte n'est pas inutile.

Par un clic à l'entrée "Start It" du menu déroulant Aktion, les fonctions du programme se dévoilent. De haut en bas et en toute logique fonctionnelle :

- [new file] permet de situer le chemin des fontes CFN. [All] toutes ou aucune [none] en liaison avec la souris sélectionnera les fontes à visualiser.
- [remove sel] reprend la procédure afin de terminer par la visualisation [show info] sur la sortie demandée.

Calamus Font Show v1.1

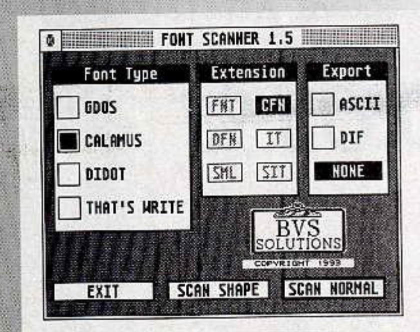
Lancé en tant que programme ou installé comme accessoire, ce visualiseur fera le strict minimum par le bouton [Anzeige]. C'est suffisant quand même.



[Anzeige] pour voir...







Font Scanner, le multifonte.

Font Scanner v1.5

Travaillant aussi bien pour d'autres fontes comme les polices GDOS que pour les fontes CFN, Font Scanner est une application très agréablement présentée.

Le bouton [Scan shape] provoque l'affichage des vignettes (= fontshape) de chaque fichier CFN.

Si vous optez pour le [scan normal], chacune des fontes sera vue en détail.

Récapitulatif

Pouvant tous les trois visualiser la vignette des fontes et créer le catalogue de fontes, le tableau récapitulatif met en évidence les points forts de chaque programme. Ils donnent tous les mêmes informations de base.

Programme	Fichier			Fonte		Catalogue	Vignette
	Nom	Taille	Chemin	Nom	Version		
Font Informer	oui	oui	oui	oui	oui	CFN_INFO.LST	oui
Font Scanner	oui	oui	non	oui	non	FONT_CFN.TXT	oui
CFN Font Show	oui	non	oui	non	oui	LISTE .TXT	oui

Comparatif des possibilités.

Si vous préférez un accessoire ce sera Calamus Font Show qu'il vous faudra adopter. Si vous désirez un même utilitaire pour les fontes CFN comme pour d'autres types (GDOS, Didot, etc), vous préfèrerez Font Scan.

On regrettera cependant qu'aucun de ces catalogueurs n'existe en module Calamus CXM. L'avantage aurait été de tirer parti du logiciel de PAO pour réaliser une impression graphique des fontes et non pas textuelle comme ils le font tous. Cet aspect graphique aurait pu se faire soit à partir de la vignette représentant la fonte et présente au sein du fichier CFN, soit à partir un modèle de tous les caractères ASCII sous Calamus. Ceci dit, obtenir une liste des fichiers CFN existant sur tel chemin est déjà bien satisfaisant.

Ces trois catalogues qui sont créés dans le même répertoire que celui des fontes sont ainsi protégés contre tout écrasement de ces listes. Ainsi, dans chaque répertoire ou dossier de fontes, il n'existera qu'un seul catalogue valide. ■

Bruno Christen

Calamus Font Informer v0.01%

Prix : funware, à votre bon cœur !

Domaine : utilitaire fontes Calamus.

Disponibilité : sur le serveur.

Résolution : toutes.

Mémoire : indifférent.

Machine : toutes.

Les + :

- très complet sur les renseignements.

Calamus Font Show v1.1

Prix : shareware, aux alentours de 80 F.

Domaine : utilitaire fontes Calamus.

Disponibilité : sur le serveur.

Résolution : toutes.

Mémoire : indifférent.

Machine : toutes.

Les + :

- Le plus simple et configurable en accessoire.

Font Scanner v1.5

Prix : postcardware.

Domaine : utilitaire fontes y compris CFN Calamus.

Disponibilité : sur le serveur.

Résolution : toutes.

Mémoire : indifférent.

Machine : toutes.

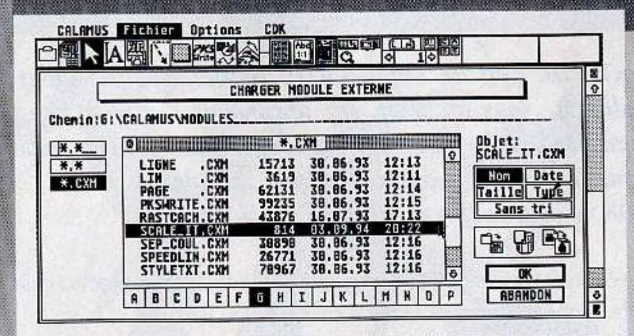
Les + :

- Multifonte.



Scale It

VOS TEXTES À LA BONNE ÉCHELLE



Un tout petit CXM bien utile.

Mise en place

Petit, très petit en volume, il saura se trouver une place dans le dossier des modules de Calamus SL.

Comme tout module, il faut le charger pour l'employer par la suite. Si vous ne l'utilisez qu'accessoirement, il est inutile de le laisser dans la configuration de travail par défaut. Même, s'il ne prend que très peu de place - à peine le kilo octet - il occupera un emplacement sur la ligne des modules. En quelques clics, le module est donc chargé en mémoire et demeure disponible.

Pour faire quoi ?

Scale-It permet de réduire ou d'agrandir les cadres textes de la même manière que l'icône équivalente dédiée aux autres éléments du document (images, textes groupés, etc.) Les manipulations sont réalisables horizontalement, verticalement ou dans les deux directions. La raison d'être de Scale-It est de satisfaire deux souhaits d'importance très différente.

Le premier est de pouvoir peaufiner le calibrage d'un texte en réduisant ou en agrandissant un cadre de texte. Il s'agit d'un travail de précision à très faible valeur de modification.

La seconde est, à l'opposé, destinée à effectuer une modification majeure de la présentation du cadre texte. Par exemple, si vous aviez oublié un filet ou un cadre graphique (image ou trame), Scale-It sera pour vous d'un grand secours. Sans changer, sans ajouter ou perdre un seul caractère, une seule ligne du texte contenu dans le cadre, celui-ci va être redimensionné pour prendre plus ou moins d'espace sur la page. Les fonctions de réduction de taille ou d'étroitisation disponibles dans Calamus n'offrent pas une telle facilité de retouche.

Scale-It est un module (extension CXM) du logiciel de PAO Calamus SL.

Mise en oeuvre

Avant d'appeler Scale-It, il faut sélectionner le cadre texte devant subir la transformation d'échelle. Via l'entrée "Module", Scale-It sera sélectionné et lancé. Maintenant le cadre est sous la maîtrise de Scale-It. Faîtes les ajustements voulus jusqu'au résultat souhaité à l'aide d'une des huit poignées du cadre. Eventuellement, retouchez l'habillage des images par le texte. Voilà, c'est extrêmement simple. Une sauvegarde et la question est réglée.

Mais...

Ce n'est pas fini. Tant que le texte est sous Scale-It, il n'est pas éditable. Si vous voulez changer un attribut de texte ou corriger une erreur d'orthographe par exemple, ce n'est plus possible. En fait si vous devez faire ce travail, il faut extraire le texte de l'emprise de Scale-It. En répétant simplement le lancement du module Scale-It, vous annulez son effet et vous libérez le texte.

Si Scale-It est un module qui faisait défaut à Calamus, il est recommandé de l'utiliser en fin de composition. ■

Bruno Christen

Prix : freeware, gratuit.

Domaine : module Calamus SL.

Disponibilité : sur le serveur.

Résolution : toutes.

Mémoire : indifférent.

Machine : toutes.

Les + :

- une fonction de secours très utile.

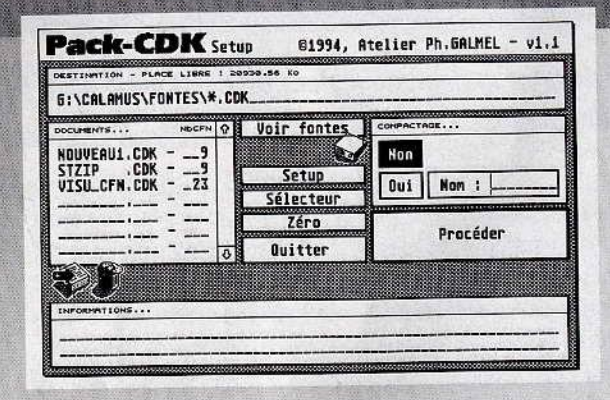
Les - :

- ne fonctionne que sur Calamus SL, cadre texte bloqué en édition.



Pack CDK v1.1

BIEN EMBALLÉ, C'EST TELLEMENT PLUS PRATIQUE !



Pack CDK c'est un automate au service des utilisateurs de Calamus. Vous archivez vos documents Calamus, vous les transportez entre votre bureau et chez vous, vous les emportez pour le flashage, vous voulez une liste de vos fontes... Pack CDK va vous soulager.

A votre service

Comme dans tout travail, il y a un début et une fin. Dans l'opération d'emballage de votre travail sous Calamus, c'est également la logique qui va vous guider du début jusqu'à la fin. Le programme est l'oeuvre d'un utilisateur de Calamus bien plus que celle d'un fin programmeur tant il est bien pensé. Son utilisation suit une progression très simple et intelligente.

Utilisation pas à pas

La première étape est de paramétrer correctement le [Setup] et en particulier les chemins d'accès aux fontes CFN et aux documents CDK. Profitez-en pour remplir la partie renseignements divers, votre collègue ou votre flasheur appréciera d'avoir ces informations comprises dans le Pack.

Ne cherchez pas le bouton de sauvegarde du Setup, c'est automatique à la sortie.

Une fois revenu à l'écran principal, précisez le chemin de destination par un clic sur la ligne concernée. Un clic sur la boîte juste en dessous va servir à choisir quels sont les documents devant être "packés".

Et vous voilà prêt pour le travail final. Activez ou non le compactage et inscrivez le nom du Pack.

Dernière étape, concluez avec le bouton [Procéder]. Pack CDK exécute votre demande et le fait bien, tel un automate.

Ces petits détails heureux

Bravo à l'auteur d'avoir pensé à afficher cette information précieuse qu'est la place libre sur le disque de destination.

Félicitations à l'auteur d'avoir conçu un formulaire destiné au traitement du document CDK : la demande de flashage.

Merci à l'auteur de donner la possibilité de créer des archives autodécompactables. A ce propos, il ne faut pas enlever les deux programmes (LHARC.TTP et MAKE_SFX.TTP) du dossier où se trouve PACK_CDK.PRG.

Compliments à l'auteur pour avoir pensé à la possibilité de créer un fichier listant l'ensemble des fontes disponibles sur les chemins destinataires.

Toute notre reconnaissance à l'auteur d'avoir pensé qu'il pouvait y avoir plus d'un chemin pour les fontes, plus d'un document CDK à "packer".

Message à l'auteur : dommage qu'il reste un ou deux problèmes d'affichage. Ce serait tellement parfait s'ils étaient corrigés ! Il faut le dire : Pack CDK est un excellent produit shareware issu d'une idée très pragmatique, conçu et réalisé dans le même esprit. ■

Bruno Christen

Prix : shareware (dans les 150 F.)

Domaine : utilitaire Calamus.

Disponibilité : sur le serveur.

Résolution : toutes.

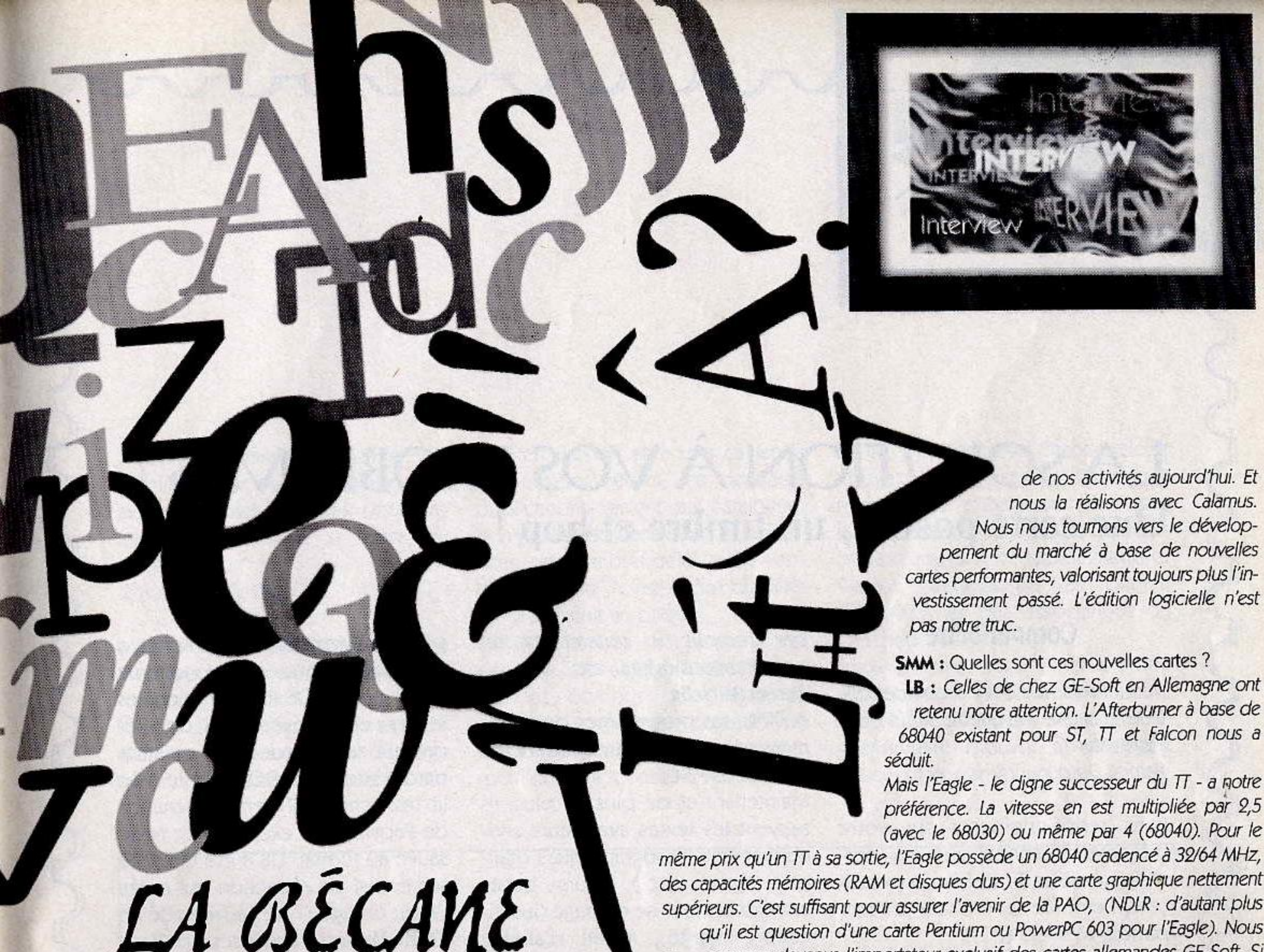
Mémoire : indifférent.

Machine : toutes.

Testé par Start Micro la rédaction

Les + :

- original, complet et comble un manque logiciel.



de nos activités aujourd'hui. Et nous la réalisons avec Calamus. Nous nous tournons vers le développement du marché à base de nouvelles cartes performantes, valorisant toujours plus l'investissement passé. L'édition logicielle n'est pas notre truc.

LA BÉCANE

A CHACUN SON CHOIX. POUR "LA BÉCANE", C'EST CALAMUS

Start Micro Magazine : Le nom "SAFPAO" est encore très souvent attaché à "La Bécane", qu'en est-il ?

La Bécane : *C'est exact, nous pensions en finir avec un nom toujours écorché et difficile à prononcer, eh bien ! non. Il est vrai que nous associons l'ancienne enseigne à notre nouvelle boutique. Les clients s'y retrouvent mieux, nous l'avons remarqué lors des deux dernières manifestations. "La Bécane" illustre une réorientation de nos activités. La naissance de SAFPAO a eu lieu à un moment propice, celle de la montée en puissance dans les ventes du TT, un ordinateur parfait pour la PAO professionnelle et grand public. Une seconde activité bien représentée dans le domaine de la CAO-DAO nous a occupé pendant les quatre dernières années. Malheureusement, quelque six mois après avoir débuté, nous apprenions la fin de la production de ces stations graphiques merveilleuses. La relève du TT par le Falcon n'a pas eu le même impact. A la fin de l'an dernier, nous avons tout remis en question.*

SMM : Et vous restez fidèles à la marque ?

LB : *Oui, aux marques : nous sommes tout autant fidèles aux ordinateurs exploitant le TOS qu'à Calamus. S'il y a un compatible PC en boutique, c'est parce ce qu'il tourne avec Calamus Windows NT. Notre savoir-faire sur Calamus nous permet de proposer des démonstrations, des solutions et des services sur les deux types de matériel. La PAO, cela représente toujours 70% de nos activités aujourd'hui. Et nous la réalisons avec Calamus. Nous nous tournons vers le développement du marché à base de nouvelles cartes performantes, valorisant toujours plus l'investissement passé. L'édition logicielle n'est pas notre truc.*

SMM : Quelles sont ces nouvelles cartes ?

LB : *Celles de chez GE-Soft en Allemagne ont retenu notre attention. L'Afterburner à base de 68040 existant pour ST, TT et Falcon nous a séduit.*
Mais l'Eagle - le digne successeur du TT - a notre préférence. La vitesse en est multipliée par 2,5 (avec le 68030) ou même par 4 (68040). Pour le même prix qu'un TT à sa sortie, l'Eagle possède un 68040 cadencé à 32/64 MHz, des capacités mémoires (RAM et disques durs) et une carte graphique nettement supérieurs. C'est suffisant pour assurer l'avenir de la PAO, (NDLR : d'autant plus qu'il est question d'une carte Pentium ou PowerPC 603 pour l'Eagle). Nous sommes devenus l'importateur exclusif des cartes allemandes GE-Soft. Si l'Eagle se vend déjà bien, nous poursuivons les autres extensions, comme la toute récente carte graphique MegaVision sur bus VME. Acquérir la compétence de l'Eagle est un plus pour notre clientèle. Cela correspond à notre volonté de service. Preuve en est notre matériel de flashage pour PC et autres, ou encore la constitution d'une seconde société - AGIIT - dédiée à la création, la publication et l'édition. Vous le voyez, ne cherchez rien ici concernant la musique.

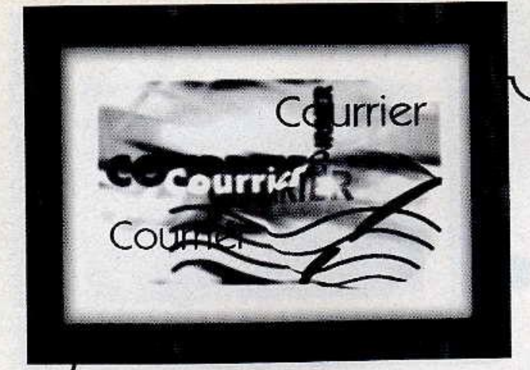
SMM : Là c'est clair, votre point fort c'est Calamus, n'est-ce pas ?

LB : *Nous assurons le SAV de tous les ordinateurs et nous revendons tous les produits disponibles en magasin ou sur commande. Mais il est vrai que nous sommes pro-Calamus. Nous développons notre activité de distribution des produits Calamus qu'ils soient commerciaux, du domaine public ou en shareware. Cela va des fontes CFN aux modules pour le logiciel. Avec la baisse des prix de Calamus SL et celle récente des imprimantes couleurs, c'est une nouvelle clientèle qui est passée du traitement de texte à la PAO. Bien sûr, il y a les particuliers, mais une bonne vague provient des associations. Ce sont des clients plus présents, plus consommateurs et ils comprennent mal ne pas pouvoir disposer immédiatement du produit Calamus acheté. La majorité des modules sont sérialisés, ce qui nécessite du temps. Cela s'arrange car nous invitons les clients à venir avec leur numéro original. C'est déjà un peu de temps qui est ainsi gagné.*

SMM : Regardant l'écran de la version Windows NT : pourquoi DMC choisit-il une pomme, alors que la plume est le symbole de Calamus ?

LB : *Tiens, je n'avais encore jamais remarqué...* ■

Propos recueillis par Bruno Christen



LA SOLUTION À VOS PROBLEMES ?

Une carte postale, un timbre et hop !

Compatibilité

J'aimerais savoir s'il y a compatibilité entre une disquette PC et une autre Atari ?
Patrick Dufour.

Sans renseignements sur votre ordinateur, sachez que les derniers modèles TT et Falcon exécutent d'emblée un formatage compatible MSDOS (PC).
Ainsi, quel que soit le système d'exploitation de votre machine, vos données seront correctement interprétées tant qu'elles resteront sous un format standard et universellement adopté (format DBase3, WKS, ASCII, RTF, IMG, GIF, TGA, TIF, MOD, ICO, TTF, etc.)

Ce qui est vrai pour les fichiers de données ne l'est pas pour les programmes en raison des microprocesseurs qui sont trop différents.

Conversion de textes

J'aimerais savoir quel éditeur de textes ou traitement de textes permet de récupérer les textes créés par Tempus 2, notamment les accentuations ê,â,à,ù, etc.
Daniel Bardetis.

A 99%, les programmes de traitement de textes sauvegardent en caractères ASCII.
Maintenant et de plus en plus, ils sauvent les textes avec leurs enrichissements typographiques (italique, gras, etc.), leurs bases concernant la mise en page (justification, marges, retrait d'alinéa, nom de règle, etc.) et d'autres éléments comme les images.
Cela correspond au format RTF (Rich Text File) qu'utilisent, par exemple, Works, Papyrus ou encore, le shareware Idealist, tant en chargement qu'en sauvegarde. D'autres logiciels vont jusqu'à proposer le format Word de Microsoft, c'est le cas du Rédacteur 3.
Les problèmes de conversion entre traitements de textes différents ont donc leurs solutions. Au pire, il est toujours possible de s'en sortir par l'intermédiaire du format ASCII, ou mieux, via le RTF.
Entre ordinateurs PC, Mac et Atari, cette règle est TOUJOURS valable.
Quelques passerelles directes simplifient largement la vie. En effet, il faut savoir que le programme Word sous DOS lit très bien les textes en provenance du Rédacteur sauvegardé dans ce standard (extension .DOC), et le Mac lit les fichiers RTF en provenance de Papyrus. Par exemple, ce texte sauvé au format .LIB a été remis au secrétariat de rédaction qui après l'avoir corrigé (?) le sauvegarde en .DOC (option "sauver sous ->Word Microsoft"). Ce fichier .DOC est lu sur PC qui le convertit en .RTF pour MAC (option standard de Word 6) et traité sous X-PRESS lors de la mise en page.
Si convertisseurs de textes et traitements de textes sont deux applications différentes, il faut bien admettre, pour conclure, que tout traitement de textes possède en interne un convertisseur de textes plus ou moins performant, plus ou moins ouvert.

Programmation

Pourriez-vous m'aider en me donnant des adresses où je pourrais obtenir des livres sur Atari. Je



cherche le fameux "Manuel de l'Omikron". Je pense que l'on doit pouvoir trouver les livres de Micro Application comme le "Livre du développeur".
Jean-Pierre Coltel.

Micro Application n'édite plus de livres pour nos machines, jugeant le marché trop petit.
Il édite sans cesse des livres pour d'autres ordinateurs et leurs logiciels. Les livres se succèdent de version en version et à une cadence très rapide. Seules, les dernières publications restent au catalogue. Les vieilles éditions sont condamnées, dans un bref délai, à être vendues "au kilo", c'est-à-dire bradées ou bien à finir au pilon.
Concernant nos machines, il est possible de se procurer les anciennes éditions de différentes manières : se mettre en contact avec des programmeurs qui vous prêteront l'ouvrage, consulter les lieux où les livres ont de fortes chances de se trouver. Voyez les bibliothèques municipales, d'établissements scolaires ou universitaires, les grandes bibliothèques (Cité de la Vilette et Centre Beaubourg), les petites bibliothèques des associations ou des clubs.
Vous pouvez aussi émettre votre recherche sur les serveurs Minitel et les BBS, vous aurez l'avantage supplémentaire d'ouvrir un dialogue avec les programmeurs.



Images animées

Avec un MegaST4 et le logiciel Cyber Paint, je fais du graphisme et animation.
C'est très bien, mais le logiciel ne permet que 2088 images et, à raison de 25 images/seconde..., c'est vite terminé. Existe-t-il un logiciel graphisme et animation plus performant ?
René Tribolet.

Félicitations pour vos activités graphiques. La gamme Phase 4, avec ou sans Chronos, devrait être à la hauteur de vos espérances... après une courte période d'adaptation et d'apprentissage.
Le catalogue de l'éditeur Lexicor pourrait vous aider dans vos choix selon vos progrès.
Une meilleure solution doit vous permettre de travailler vos animations, soit directement en RAM, soit sur disque.

Images vectorielles

Je voudrais savoir ce que veut dire l'extension ".GEM" des images que vous avez mises dans le N°27 ?
Christophe MOITIE.

Dans l'histoire du GEM, deux formats d'images coexistent. Pour les images (dites bitmap) décrites point par point, l'extension est ".IMG", alors que pour les images (dites vectorielles, Metafile) décrites par des vecteurs, le suffixe ".GEM" est utilisé. Il est possible de visualiser ce format à l'aide de GEMView.
Des applications exploitent ou chargent ces images, comme Calamus ou bien encore, certains programmes de dessin technique ou de CAO.

Revendeurs (suite)

Le mois dernier nous évoquions le sujet des produits virtuels ou des commandes non honorées.

A la lumière des dialogues avec les revendeurs, il est souhaitable que tout acheteur se renseigne au préalable sur la disponibilité de tel ou tel produit.
Un appel téléphonique suffit. Dans le chapitre des évidences, remarquons que si certains revendeurs n'ont pas ce qu'ils affichent, d'autres n'affichent pas ce qu'ils ont.
En conséquence, et tel est l'esprit de la concurrence et du libre commerce, il appartient au client de se renseigner et de faire jouer justement la concurrence.

Pourquoi devoir patienter un mois, deux mois pour un grand écran TT chez un revendeur, alors qu'il est disponible en magasin chez un autre revendeur, pour une somme équivalente ?

Lors de vos commandes, rien ne vous empêche de préciser que - sous peine d'annulation de la commande - celle-ci devra être honorée sous huitaine, ou bien encore sous "n" jours ouvrables.

Enfin, la livraison par Chronopost - vantée par tel ou tel revendeur à des fins de rapidité de service - ne vaut que peu de chose, si lui-même vous impose des délais à rallonge. En pratique, n'importe quel revendeur est généralement prêt à vous faire livrer par Chronopost (à votre charge, évidemment) si vous lui en faites la demande.
Là encore, à vous de vous renseigner sur la disponibilité effective des produits et de faire l'achat chez le revendeur adéquat.

Si un revendeur est défaillant, il est regrettable que vous en soyez victime et que la vente échappe à un autre revendeur plus performant.
A vous d'être vigilant et de vous montrer bon consommateur, donc exigeant.

Jeux

Sur la disquette N°27, vous avez oublié le programme du jeu TETRHEX.
Christophe Moitie.

Dans le dossier, après décompactage, se trouve le fichier LISEZMOI .TXT qui vous renseignera sur l'existence du programme de jeu avec, justement, cette extension ".GTP" inhabituelle.



Pour une fois que l'auteur est Français et que la documentation française est là, il est dommage de passer à côté.
Sur ce chapitre, le manuel de votre ordinateur pourra vous renseigner davantage... profitez des vacances pour lire !

Souris PC

Dernièrement, j'ai acheté deux souris en promotion pour mon 520 STE. Malheureusement, celles-ci ne fonctionnent pas sur ST, étant prévues pour PC. Que faire ?
Jean Pierre Perrin.

Dans votre cas, le plus simple est de faire un échange chez votre revendeur et de repartir avec la bonne souris.
Sur la boîte, il est normalement indiqué pour quel type de machine est destinée la souris.
Un minimum de vérification lors de l'achat s'impose !

Sur la disquette du mois de février 1995 (N°25) se trouve le programme SPEED_MS.PRG, au sein du fichier autodécompactable PC_MOUSE .TOS. Il permet aux seuls possesseurs de Falcon de piloter les souris PC; ce qui n'est pas votre cas.

Mais maintenant, l'injustice est réparée. Si, comme Monsieur Jean-Pierre Perrin, vous avez une autre souris prévue pour PC et compatibles, ou si vous voulez remplacer la souris d'origine par une autre pour PC, au clic plus agréable et à la forme moins massive; voici une heureuse solution.
Car elle concerne TOUS LES UTILISATEURS et est valable sur toute la gamme d'ordinateurs. Matériellement, vous connecterez votre souris PC sur le port série, en utilisant la prise DB9. Sur la disquette de ce mois-ci se trouve un fichier MOUSEV23.TOS.

Après décompactage, vous récupérez le fichier GENMOUSE.PRG et vous le lancez. Une fois la configuration correctement faite, quittez et copiez ce programme dans le dossier AUTO. Rallumez l'ordinateur et cela fonctionne du premier coup.

A présent, les problèmes de souris sont résolus. A chacun sa chacune et, si vous manifestez quelque infidélité estivale, MOUSE v2.3 permet de conserver votre souris d'origine... tout en ayant branché une seconde !

Voilà, que vos vacances soient les meilleures possibles. Sachant que c'est également un moment propice aux achats, cette dernière lettre met en évidence un problème fréquent.

En général, s'il est possible de connecter du matériel fabriqué et prévu pour d'autres ordinateurs PC ou Mac, il est conseillé de bien maîtriser la situation. Souvent, les utilisateurs reprochent aux revendeurs ataristes d'être plus chers que ceux spécialisés sur d'autres systèmes. Il est tentant d'aller acheter ses équipements là où c'est moins cher.

Il va de soi que l'utilisateur devra se prendre en charge du début jusqu'à la fin, c'est-à-dire de la prospection du meilleur prix jusqu'à l'intégration définitive - matérielle et logicielle - de son achat.

En cas de problème, la facture risque d'être lourde, plus lourde que prévu. L'exemple actuel le plus évident est celui des disques durs. Les revendeurs se livrent à une guerre des prix sans merci.

Ces prix attractifs ont fait des ravages chez les ataristes.
Heureusement, seul un revendeur distribuant la marque saura vous conseiller et vous équiper correctement.
Sans compter les services connexes liés à l'achat de tel ou tel matériel (comme, par exemple, la configuration des lecteurs de CD-ROM ou le transfert de données entre disques durs), lui seul pourra vous procurer la juste information ou le produit logiciel complémentaire.
Tout ce service, pour votre plus grande satisfaction. ■

La rédaction



L'embarras du choix

Vous cherchez un logiciel, vous avez des besoins très précis, mais que choisir ? Pour répondre à vos attentes, pour limiter vos indécisions, nous allons vous aider en vous indiquant quel type de produit pour tel ou tel usage convient à telle ou telle machine. Ce Guide n'a pas la prétention d'être exhaustif, c'est simplement une présentation des produits du moment, de ceux qui sont encore d'actualité et que vous pourrez facilement trouver chez tout revendeur actif.

Le texte

SCRIPT 1 Mo

Configuration : ST(E), MÉGA ST(E) à partir de 1Mo.
Toutes résolutions.

Spécialement conçu pour les possesseurs de "petits" systèmes, désireux d'éditer de longs textes.

Editeur : Application Systems.
Prix : 250 F environ.

SCRIPT NOW

Configuration : ST(E), TT et Falcon équipés d'au moins 2 Mo.
Toutes résolutions.

Destiné à la gestion des courriers, permet la création de documents plus élaborés.

Editeur : Application Systems.
Prix : 350 F environ.

SCRIPT 4

Configuration : ST(E), TT et Falcon équipés de 2 Mo.
Toutes résolutions. Compatible avec OVERSCAN et toutes cartes graphiques ainsi que MultiTOS.

Le plus professionnel de la gamme : césure en 4 langues, utilisation des fontes vectorielles Speedo, chargement et sauvegarde des formats RTF, transformation en mini-tableur grâce à la fonction Calculer, correction orthographique, fonction Statistique, Bloc-texte, vue pleine page à l'impression, driver fax, multicolonnage.

Editeur : Application Systems.
Prix : 990 F environ.

LE REDACTEUR 3

Configuration : du ST au Falcon avec un minimum de 2Mo, 4Mo conseillés. Disque dur obligatoire.
Toutes résolutions.

Dictionnaires, graphisme, feuilles de style, publipostage, base de données, tableaux, glossaire, exports multiples... Le traitement de texte le plus vendu en France.

Editeur : Etilde.
Prix : 990 F environ.

LE REDACTEUR 3 +

Configuration : du ST au Falcon avec un minimum de 2Mo, 4Mo conseillés. Disque dur obligatoire.
Toutes résolutions.

Rapidité et fultitude de fonctionnalités : correcteur orthographique en 4 langues, typographique et syntaxique. Création de tableaux, gestion du graphisme, édition de formulaires et impression d'étiquettes. Idéal pour la saisie de longs textes.

Editeur : Etilde.
Prix : 1 690 F environ.

ATARIWORKS

Configuration : ST, STE, TT et Falcon équipés de 2 Mo minimum, 4 conseillés.
Toutes résolutions à partir de 640x200.

Intégré, comprenant un Traitement de Textes, un SGBD et un Tableur. Compatible MultiTos en traitement de texte, il vous propose des fonctions mailings et correction, comprenant des dictionnaires orthographiques et de synononymes. L'impression est supportée par SpeedoGDOS. Les transferts entre les parties sont d'un accès facile grace au clipboard GEM.

Editeur : Atari Corporation.
Prix : 990 F environ.



SIGNUM!DEUX

Configuration : ST, STE, TT.

Traitement de textes graphique comprenant un éditeur de formules scientifiques. Nombreuses fontes spéciales disponibles (dont le Chinois et le Russe). Permet d'écrire de droite à gauche.

Editeur : Application Systems.

Prix : 1 200 F environ.

PAPYRUS GOLD

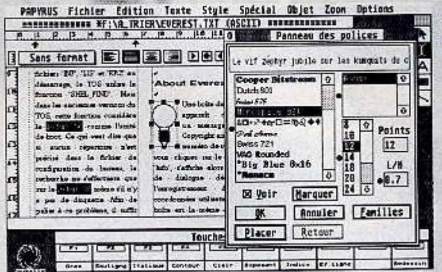
Configuration : 1040 STE, MÉGASTE, TT et Falcon.

Toutes résolutions.

Entièrement sous GEM, le multicolonnage et la création de tableaux sont rapidement maitrisés. Interface graphique et emploi de fontes vectorielles. Pour plus de renseignements se reporter au test produit réalisé dans ce numéro.

Editeur : Etilde.

Prix : 1 300 F environ.



THAT'S WRITE 4

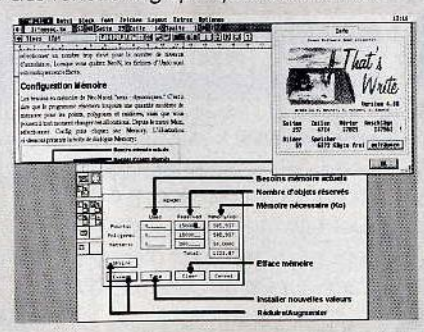
Configuration : STE, MÉGASTE, TT et Falcon.
1 Mo minimum.

Toutes résolutions.

Traitement de textes nouvelle génération, gestion avancée de SpeedoGDOS, apporte des fonctions graphiques étonnantes.

Editeur : CompoScan.

Prix : NC.



CALAMUS SL

Configuration : ST équipé d'au moins 1Mo (2 à 4 préférables) ou TT avec 6 ou 8 Mo. Falcon 4 Mo minimum. Disque dur conseillé.

Logiciel destiné aux travaux professionnels. Fonctionne en 256 couleurs, mode SVGA. Traitement d'images Bitmap.

La référence en PAO pour nous et pour les autres ...

Editeur : ALM.

Prix : 1 600 F environ.



Les chiffres

K-SPREAD 4

Configuration : ST au Falcon.
640x200 minimum.

Interface graphique. Travaille sous Speedo-GDOS. Sa spécialité : les graphiques.

Editeur : Kuma.

Prix : 700 F environ.

LDW POWER

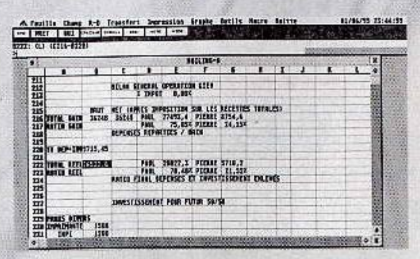
Configuration : ST au Falcon avec 1 Mo.
2 Mo conseillés.

Résolution : 640x200 minimum.

Le clone de Lotus 123. Graphiques de qualité, fonctions mathématiques avancées. La référence.

Editeur : No!Software

Prix : NC.





Les images

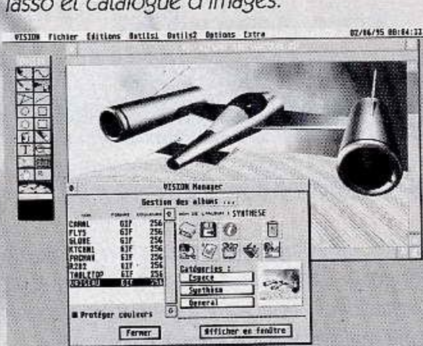
TRUE PAINT

Configuration : Falcon.
Toutes résolutions dont True Color.
Logiciel de dessin Bitmap. Composé sous GEM. Fonctionne avec SpeedoGDOS et MultiTos.
Nombreuses possibilités dont les trames, lignes, effets, insertion de texte et animation.

Editeur : Hisoft.
Prix : 500 F environ.

VISION DOCK

Configuration : toutes machines équipées de 1 Mo minimum. 4Mo conseillés.
Toutes résolutions.
Utilisation du DSP pour une accélération des calculs. Chargement d'images JPEG. Options complémentaires : découpe de blocs au lasso et catalogue d'images.

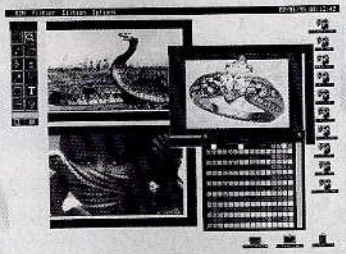


Editeur : Alias.
Prix : 450 F environ.

D2M

Configuration : ST, TT et Falcon possédant au moins 1 Mo.
Toutes résolutions dont True Color.
Logiciel d'infographie fonctionnant sous MultiTos et avec SpeedoGDOS pour insertion de texte. Possède des drivers d'import-export dans de nombreux formats. Gestion de scanners Fotoman etc.

Editeur : PARX.
Prix : 690 F environ.



PAPILLON

Configuration : toutes machines possédant au minimum 2Mo.
Toutes résolutions. Supporte en outre toutes les cartes graphiques, comme la Screenblaster.
Logiciel d'infographie. Interface 100% GEM. Fonctionne sous MultiTos. Supporte les drivers GDOS et SpeedoGDOS. Simple, efficace, rapide et professionnel.

Editeur : Application Systems.
Prix : 500 F environ.



VISION (DSP)

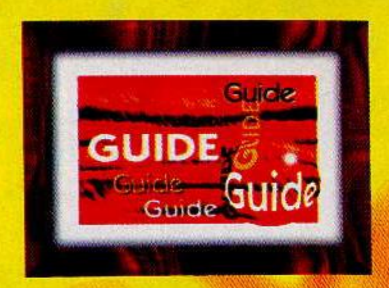
Configuration : toutes machines. Version DSP pour Falcon.
Toutes résolutions.
Logiciel de dessin Bitmat. Programmé sous GEM. Supporte MultiTos. 9 niveaux d'annulation. Reconnaît les formats IMG, XIMG, GIFF, Art director, Degas Elite, Neochrome et MacPaint.
Création graphique et retouche d'images…

Editeur : Alias.
Prix : 350 F environ.

DA'S PICTURE

Configuration : ST, TT et Falcon équipés de disque dur et de 2Mo de mémoire minimum.
Toutes résolutions depuis 640x400.
Supporte toutes cartes graphiques.
Logiciel de retouche d'images. Outil indispensable aux créateurs graphiques et aux fanas de la PAO.

Editeur : Application Systems.
Prix : 1 200 F environ.

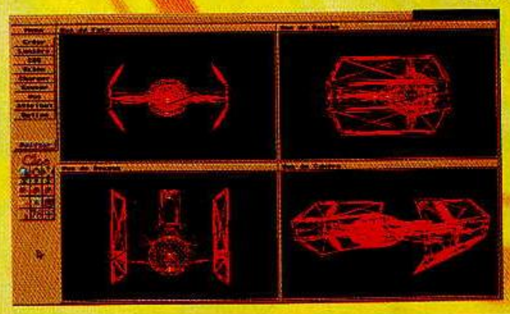


DA'S VEKTOR

Configuration : ST, TT et Falcon équipés de disque dur et de 2Mo de mémoire minimum.
Toutes résolutions depuis 640x400.
Supporte toutes cartes graphiques.
Logiciel de dessin et d'animation vectorielle. Supporte les fontes POSCRIPT et CALAMUS. Utilise le DSP ce qui accélère les calculs. Option Mapping, projection en 3D, transformation d'objets 2D en 3D.
Editeur : Application Systems.
Prix : 1 400 F environ.

CLOE

Configuration : TT, Falcon, Eagle, Medusa.
4 Mo minimum.
Résolution : 640x400 et plus.
Le raytracing pour tous. Plus d'informations dans la rubrique "Tests Produits".
Editeur : Oxo Concept
Prix : 900 F environ.



INSHAPE

Configuration : TT et Falcon équipés de copro.
4 Mo minimum.
Résolution : 640x480.
Logiciel de Raytracing au rendu professionnel. Modeleur 3D, sculpteur, zoom paramètrable, déformation et rotation d'objets, modélisationde la lumière, mapping en mode cylindrique ou plan.
Editeur : ALM.
Prix : 1 600 F environ.

NEON 3D

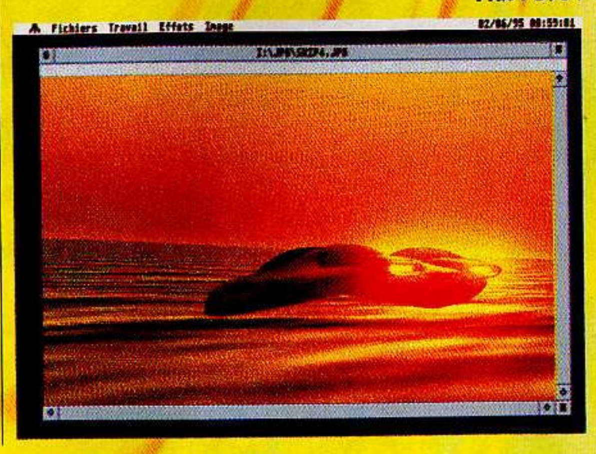
Configuration : Falcon équipé de copro.
4 Mo minimum.
VGA et TV.
Modeleur 3D et Renderer-Raytracer professionnel.
Morphing d'objets, identification des objets en caméra, gestion complète des paramètres de façon graphique.
Editeur : CompoScan.
Prix : 2 500 F environ.

APEX MEDIA

Configuration : Falcon.
4 Mo minimum.
VGA et TV.
Logiciel d'infographie spécifique au Falcon. Gestion optimale de la puissance de la machine au travers du DSP.
Morphing temps réel, gestion de périphériques d'acquisition vidéo, etc.
Editeur : CompoScan.
Prix : 1 300 F environ.

STUDIO PHOTO PRO

Configuration : Falcon avec 4Mo.
Tous modes graphiques dont True Color.
Lecteur CD ROM.
Chargement d'images type Photo-CD et JPEG. Retouches 32 bits, dessin, effets, gestion des fontes Speedo.
Editeur : Lexicor France
Prix : 590 F environ



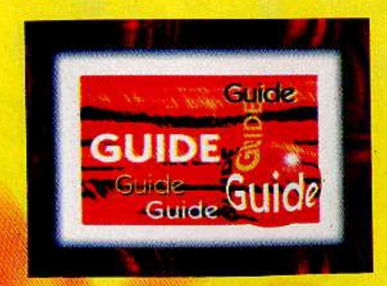


PHOTO SHOW PRO

Configuration : Falcon 4Mo (14 conseillés).
Moniteur couleur VGA.
Ne supporte pas la ScreenBlaster.
Réalisé sous GEM, supporte MultiTos et gère SpeedoGDOS. Logiciel de présentation et Diaporama professionnel. Gère les images Photo-CD.

Editeur : Techno Service.
Prix : 420 F environ.

Le son

CUBASE AUDIO

Configuration : Falcon équipé de 4Mo minimum.
Monochrome ou VGA.
8 pistes audio en Direct-to-Disk. Travaille en mode MIDI, RAM et Sampling. Effets numériques paramétrables. Editeur audio intégré. Mixage. L'outil des professionnels de la musique.

Editeur : Steinberg.
Prix : 6 500 F environ

MUSICOM 2

Configuration : Falcon.
Banc de montage et édition d'échantillons. Enregistrement audio-numérique en D2D, 2 pistes, sampling, analyse spectrale, effets karaoké.

Editeur : CompoScan.
Prix : 590 F environ

CUBASE SCORE

Configuration : ST et Falcon avec 2Mo minimum.
Monochrome.
Séquenceur midi. Mise en page professionnelle des partitions.

Editeur : Steinberg.
Prix : 4 000 F environ

CRAZY MUSIC MACHINE

Configuration : STE, MÉGASTE, TT et Falcon avec au moins 1Mo.
Ecran à partir de 640x400.
Interface proche du GEM. Soundtracker, Echantilloneur et assembleur de compositions avec des samples. Edition d'effets sonores et de modules.

Editeur : Application Systems.
Prix : 350 F environ

DIGITAL TRACKER

Configuration : Falcon avec 4Mo.
VGA et RVB.
Soundtracker 32 voies DSP stéréophonique, 6 octaves, échantilloneur, bibliothèque d'instruments, sources fournis. Compatible MIDI. Effets spéciaux.

Editeur : Frontier Software.
Prix : 400 F environ

CRAZY TO DISK

Configuration : Falcon avec 4Mo.
640x400 minimum.
Direct-to-Disk haut de gamme, gérant à merveille le DSP. Vumètres temps réel. De nombreux effets sonores sont paramètrables pour déformer la source.

Editeur : Application Systems.
Prix : 400 F environ

TRAKOM

Configuration : Falcon.
4 Mo minimum.
VGA.
Soundtracker 10 pistes, 16 bits. Exploite le DSP à son maximum pour offrir une qualité professionnelle. Idéal pour la réalisation de jingles.

Editeur : CompoScan.
Prix : 590 F environ

290 Frs
Ste & Falcon
TEAM

290 Frs
Ste & Falcon
ZERO 5

290 Frs
Ste & Falcon
SUBSTATION

290 Frs
Falcon
LLAMAZAP

Toujours disponible, OBSESSION, HUSTLER, PINBALL DREAMS !

BARRACUDA 040

Votre Falcon 9 fois plus rapide !!!

Carte accélératrice 68040 à 66 Mhz

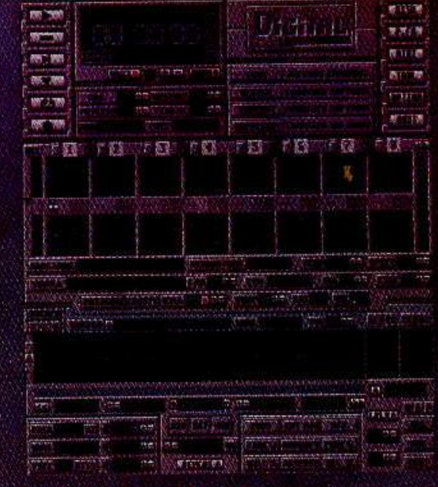
Extention à venir :
Fast Ram jusqu'à 128 Mo.
Emulateur PC DX 33.
Carte d'acquisition vidéo haute performance.

4990 Frs
avec 68EC040
5990 Frs
avec 68040

...quée aux USA

DIGITAL TRACKER

Le MUST des soundtrackeurs !



32 voies DSP,
6 octaves,
échantillonneur intégré,
nombreux effets spéciaux,
compatible Midi,
restition 50 Khz et 16 Bits,
interpolation multivoies.

DIGITAL TRACKER 1.2 : 390 Frs
Nouveau : Digital Tracker Data Disk 1 : 99 Frs

Nouveau !

DIAMOND EDGE 2
le meilleur programme de maintenance de votre disque dur !

pour toute la gamme ATARI

490 Frs

FAX/MODEM
ALTO

1150 Frs
(port 90 Frs)

Frontier Software
4 Square Eugène Varlin
91000 Evry
Téléphone : (1) 64.97.34.96
Fax : (1) 64.97.34.97



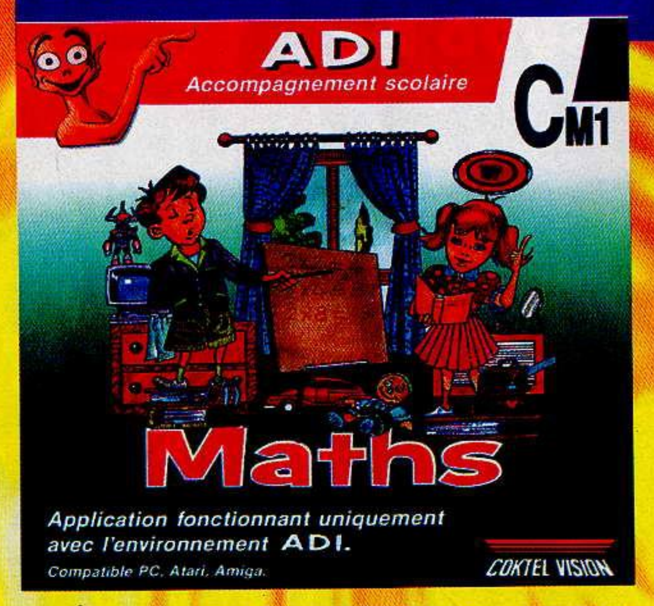
Frais de port : 35 Frs + 10 Frs par produit supplémentaire

Tous nos prix sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis.



EDUCATIFS

C'est l'été et nos chères têtes blondes ont déserté les bancs de l'école. Entre la colo et les vacances chez Mamie, pourquoi ne pas leur faire réviser les cours, ou préparer ceux qui leur seront dispensés dès septembre ?



Le maître mot qui paraît avoir inspiré les différents éditeurs de ces logiciels est la "ludicité". En effet, ils nous font voyager à travers les univers scolaires de façon amusante, ce qui est loin de déplaire à nos étudiants. Entrons donc dans ce monde où apprendre devient un jeu...

MICRO C EDITION

Présentée par matière et par cycle, cette édition vous donne le choix entre les mathématiques ou le Français, des classes de CP jusqu'en terminale. Des packs éducatifs comprenant 3 matières existent aussi pour le collège et, pour satisfaire les plus jeunes, vous y trouvez des modules de découverte.

Chacune des matières scolaires est divisée en période de deux mois, incluant des niveaux de difficulté supérieure et tenant compte de l'évolution des compétences de vos enfants. Par période, vous avez le choix entre plusieurs thèmes génériques composant la matière; par exemple, pour les petites classes et en mathématiques, vous obtenez les possibilités suivantes : nombres, calcul, opérations, géométrie et problèmes.

Vous avez alors la faculté d'apprendre ou de réviser les notions de ce thème par l'intermédiaire de leçons explicatives, mais aussi de contrôler vos connaissances à l'aide d'exercices.
Cette partie, présentée sous forme d'aventures au terme desquelles vous pouvez accéder à une victoire, comporte un certain nombre de tests. Au cours de ces item, lorsque vous donnez une réponse fausse, une boîte d'aide apparaît pour vous expliquer les raisons de votre erreur et vous rappeler LA REGLE, vous perdez alors des points dans la course à la victoire. A l'issue d'une première série de questions, si vous n'atteignez pas le podium, vous pouvez alors recommencer une autre série de tests; bien évidemment, vous repartez de la ligne de départ quant au challenge.
Chaque performance est enregistrée et restituée, au travers d'un module d'évaluation permettant aux parents de vérifier les progrès de l'enfant.

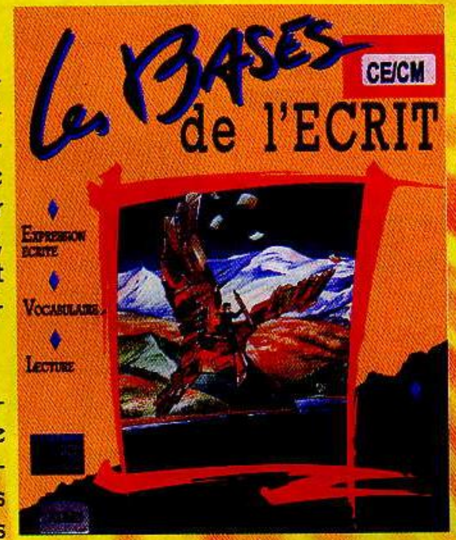
Pour l'éveil des petits, les modules de découverte comprenant plusieurs scénarios sont à la hauteur de leurs ambitions. Ils comportent plusieurs modes d'utilisation : consultation ou interrogation et permettent à vos enfants de désigner un objet présenté, sous forme textuelle ou vocale, et même d'assimiler l'orthographe des mots. Petit + non négligeable : ce logiciel est bilingue, alors, pourquoi ne pas en profiter pour réviser notre vocabulaire en même temps ?

Configuration : ST.
Prix : de 150 à 250 F environ.



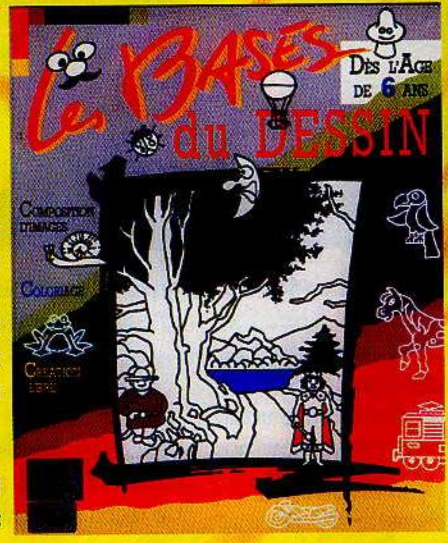
COCKTEL VISION

Si la mise en route de cette gamme de logiciels est un peu complexe puisque, en résumant les manipulations d'accès au programme, il est nécessaire d'insérer une première disquette d'environnement, de passer par un test de protection pour pouvoir, enfin, lancer la disquette des applications, le petit monde d'ADI est un véritable enchantement.



Enchantement quant aux modes de communication proposés : par ADI lui-même qui, en cliquant sur son visage, vous encourage ou vous donne des directives au travers d'une boîte de dialogues; par les codes proposés par le programme lors de vos déplacements sur l'écran, en vous indiquant les zones de saisie, par exemple; enfin, par la barre d'outils toujours active à l'écran qui vous permet d'accéder aux jeux, à l'aide, au bloc-notes, aux documentations composées d'un atlas, de proverbes - en réalité, une véritable encyclopédie - ou à la calculatrice, etc.

Enchantement des parents confrontés au suivi des leçons. Des évaluations, par session de travail mais également mensuelles, sont accessibles sous forme de tableaux mettant en exergue le nombre d'exercices traités et réussis, par matières et par thèmes (algèbre, géométrie, exercices, etc), une moyenne générale donnant lieu à des appréciations, mais aussi sous forme de graphiques permettant de visualiser le niveau de réussite de l'élève au cours de l'année scolaire.



Enchantement encore quant à l'homogénéité des programmes : chaque disquette d'application comprenant une seule matière est divisée de la manière suivante : une partie de cours, des exercices se rapportant aux leçons et permettant l'évaluation de l'enfant et une documentation complète spécifique à l'étude en cours.

Enfin, l'enchantement réel des enfants qui font d'ADI leur compagnon, puisque ce petit extraterrestre réagit en fonction de leurs réussites ou de leurs erreurs en les encourageant, en s'énervant, ou parfois même, en se moquant de leurs étourderies; mais ils lui pardonnent bien vite, car, avant tout, ADI les comprend et les aide à progresser dans leurs études.

Configuration : ST.
Prix : environ 200 F.

GENERATION 5 Collection

Euréka

Spécialisée en mathématiques, cette collection est celle de la réussite, tant pour les classes du primaire que pour celles du collège. Permettant d'aborder tout ce qui constitue le programme : problèmes, calcul rapide, tables de multiplication, système métrique, constructions géométriques, arithmétique, équations, fonctions, graphes, statistiques, algorithmes... ces logiciels possèdent, en outre, des outils tels qu'une calculatrice, mais aussi des fiches de documentation, ainsi que des aides adaptées aux questions posées.
Très interactif, vous avez la possibilité d'accéder à vos résultats par l'intermédiaire de taux de réussites et de bilans graphiques.
Ludique au point que les graphismes, les sons, les exercices et autres vous tiennent en haleine, jusqu'à ce que vos enfants deviennent meilleurs que leur professeur...

Les bases... ...de l'écrit

Existe en 2 versions CE/CM et 6e/5e
Pour écrire sans faute des textes cohérents, pour améliorer son style et son vocabulaire, mais aussi pour développer des idées, laisser libre cours à son imagination en créant ou en complétant des histoires, LES BASES DE L'ECRIT constituent le logiciel le plus complet de sa génération. S'inspirant de textes variés tels que des poèmes ou des récits, il n'omet jamais de s'adapter à votre niveau, vous pro-





posant des séries d'exercices faciles ou plus complexes, et s'empresse de vous féliciter à chaque réussite.

...du Français

4 modules du CE1 à la 3e vous sont ici proposés
Voyagez dans des mondes fantastiques : anagrammes, devinettes, textes à compléter, au travers desquels les aides et les exemples sont multipliés pour que l'orthographe, la grammaire et la conjugaison ne vous posent plus de problème. Les temps, les modes, les compléments et les étymologies, tout y est traité, rien n'est oublié, un logiciel complet où la souplesse d'utilisation est optimale.
Un plus de ce programme : il est livré avec une cassette audio destinée à la dictée, cette discipline souvent crainte par nos enfants et qui ne le sera plus désormais.
Plaisir et efficacité sont les deux maîtres mots de ce logiciel.

...de l'Anglais, de l'Allemand, de l'Espagnol

Pour chacune de ces disciplines, il existe deux modules :
Débutant et Confirmé.
Partez à la découverte des pays européens, de leur culture, de leurs coutumes, de leur histoire. Visitez leurs monuments, leurs principales villes. Vous vous faites alors des amis étrangers avec lesquels vous apprenez, révisez ou perfectionnez vos connaissances, tant au niveau du vocabulaire que de la grammaire.
De nombreux exercices, même distrayants, ne suffisant pas à la maîtrise d'une telle matière, GENERATION 5 y inclut des sons pour que l'oreille travaille.

Une idée conviviale qui mêle l'apprentissage d'une langue à la connaissance du pays. Les musiques et décors sont splendides.

...du dessin

Picasso en herbe : à vos crayons !
Partez d'un décor, parmi des dizaines existants, ou créez votre propre tableau à l'aide d'une centaine d'objets disponibles. Colorier, gommer, tracer, couper, inverser ... sont autant de possibilités offertes par ce logiciel.

...de la musique

L'apprentissage de cette discipline passant fatalement par le "si" rébarbatif - nous avons nommé le SOLFEGE - ce logiciel permet, de façon amusante, non seulement d'acquérir les automatismes



de la lecture des notes, mais également de jouer de petites compositions. Les animations graphiques et musicales vous font progresser très rapidement.

Configuration : ST - Falcon.
Prix : entre 250 et 300 F environ.





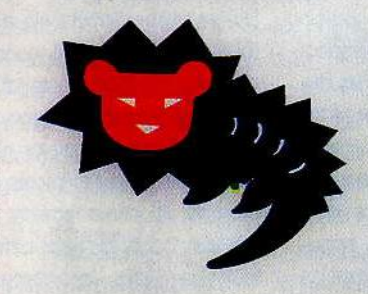


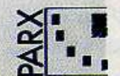
PARX

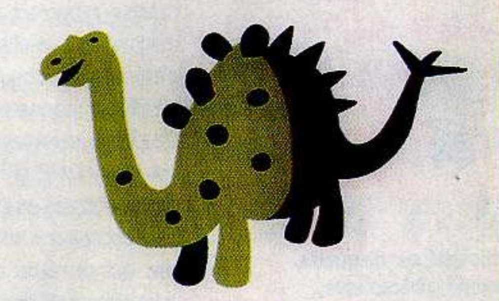
Destinés aux enfants âgés de 3 à 8 ans, les ANIMAUX et les DINOSAURES sont deux éducatifs de découverte. En effet, très proches des jeux de dominos, ces logiciels proposent des animaux fantaisistes dont le haut du corps ne correspond pas avec le bas. La composition de leurs noms devient des plus amusantes, on trouve ainsi le "GUEPOTHAME", ou encore le "CHEPHANT". Près de 300 combinaisons sont possibles.
Il faut alors les recomposer correctement et leur dénomination réelle apparaît, permettant ainsi aux plus grands de se familiariser avec l'orthographe.

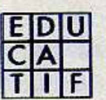
Mais les capacités de ces logiciels ne s'arrêtent pas là : ce sont aussi des modules de coloriage, grâce à une magnifique palette de couleurs (14 sur ST, 28 sur FALCON), en pleins ou en motifs. C'est alors une joie d'imprimer ses oeuvres les plus fantastiques, comme un éléphant rose à pois verts par exemple ! Et tout cela s'effectue en musique, s'il vous plait.
Configuration : toutes machines équipées d'écran couleur.
Prix : environ 300 F

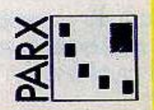
Hervé Piedvache

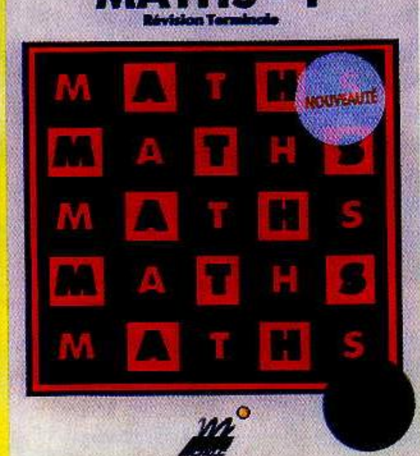














THE ULTIMATE VIRUS KILLER

Un remède de cheval

Les virus informatiques sont des parasites dont tout le monde se passerait bien. Heureusement, il existe des produits de prévention et de guérison. UVK prétend pouvoir assumer ce rôle...

UVK analyse complètement votre système

The Ultimate Virus Killer, alias UVK, est un logiciel dont le rôle principal est de protéger votre système informatique de toute intrusion de virus. Un virus est un petit programme généralement bien caché, sachant même parfois muter pour ne pas être reconnu, qui se charge de parasiter votre machine. Parfois simplement, en modifiant des paramètres d'utilisation, comme le déplacement de la souris, ou les réglages de votre écran, mais souvent, le virus est un programme maléfique qui va ronger petit à petit votre configuration pour, finalement, la détruire complètement. Il pourra alors s'agir de la disparition progressive de fichiers, jusqu'au formatage de votre disque dur. Les virus informatiques, comme les virus humains, n'arrivent pas comme par enchantement sur votre machine, pour cela, ils savent se développer et se transmettre, en particulier par le biais des disquettes, en envahissant le boot secteur, mais aussi, ils sévissent au travers de programmes à part entière, en se greffant dessus comme des sangsues : ce sont les links virus.

Protection

Il faut donc se protéger de ce type de mal qui peut nuire rapidement. Pour cela, un certain nombre de règles sont à respecter. Il faut toujours vérifier les disquettes provenant d'une autre machine que la vôtre, même si c'est celle de votre meilleur ami, les virus se moquent de ce genre de détails sentimentaux. Instaurez un système d'immunisation de vos disques, en écrivant sur le boot secteur une séquence précise qui permette de savoir si votre disque n'a pas été modifié. Elle va s'afficher lorsque vous booterez dessus, permettant un contrôle immédiat. Et puis, de temps en temps, effectuez un examen complet de votre système. La meilleure chose étant, une fois en possession d'UVK bien entendu, de faire immédiatement une vérification globale pour connaître, et mettre à jour, les paramètres de votre environnement.

Son rôle

UVK sait naturellement effectuer tous ces contrôles. Il connaît déjà plus de 1500 boots, donc 89 virus, 5 links et 171 boots de logiciels. Il va donc pouvoir pleinement vérifier vos éléments, les protéger, et même remettre en état des boots de jeux défectueux, ou des programmes atteints par des links virus. De plus, si le boot n'est pas reconnu, il saura faire une analyse de probabilité d'infection, proposer, le cas échéant, une sauvegarde de fichier de ce boot, pour le transmettre et le faire analyser par l'auteur d'UVK. Vous allez dire : mais c'est fabuleux ce produit ! oui et non, allons-nous vous répondre... Efficace, protecteur, bon analyste, oui, mais il y a un gros manque évident : UVK ne vérifie pas les boots secteurs de disque dur. Selon la société éditrice, le produit teste le boot et avertit, si nécessaire, de la présence probable d'un virus. Mais, s'il s'agit d'une configuration avec plusieurs supports magnétiques, en aucun cas UVK n'en examine le contenu et il se refuse à le faire. Ainsi, une cartouche SyQuest peut parfaitement être infestée, mais ne sera jamais contrôlée. UVK est donc un outil fantastique, si vous travaillez uniquement sur disquettes, dans le cas contraire, il pourra toujours vous servir pour la vérification d'éléments provenant de l'extérieur. ●

Hervé Piedvache

PRIX : ENVIRON 300 F.
DOMAINE : UTILITAIRE.
DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE.
RÉSOLUTION : TOUTES.
MÉMOIRE : TOUTES
MACHINE : TOUTES.

Les + :
- **efficacité sur disquette,**
- **grande bibliothèque.**

Les - :
- **logiciels en anglais,**
- **test des boots secteurs de disques durs.**



SYQUEST 270

Les amovibles nouvelle génération



Interne ou externe, le SyQuest 270 s'intègre dans toutes les configurations.

Le stockage des données est un problème courant. Le disque dur, c'est bien mais limité à une taille fixe. Alors, peut-être avons-nous la solution, comme le propose SyQuest avec un amovible de "taille"...

SyQuest représente aujourd'hui 65% de part de marché, dans l'univers des supports magnétiques amovibles, c'est assurément une preuve de qualité. Mais souvent, d'importants reproches à propos de fiabilité, et surtout de fragilité, étaient faits aux produits 44 ou 88 Mo. La cartouche était volumineuse dans son format 5 pouces 1/4 et, surtout, les temps d'accès laissaient vraiment à désirer. Les ingénieurs de la société se sont penchés allègrement sur le problème, de façon à réaliser un produit répondant clairement, non seulement à tous les desiderata, mais encore apportant des nouveautés technologiques.

La taille

C'est l'élément majeur de ce nouveau support : il est petit, tout petit. Le lecteur est passé à une proportion comparable à celle du lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 et les cartouches ont suivi le mouvement. Il devient donc plus facile à installer dans un tower, laissant de la place pour un CD-ROM en se logeant aux lieu et place du deuxième lecteur de disquettes. Enfin, la cartouche devient facile à glisser dans une poche et semble avoir été étudiée pour mieux résister aux chocs éventuels. En plus, ce qui fait vraiment plaisir, c'est de constater que la recherche en miniaturisation n'a pas apporté de désagrément vis-à-vis de la capacité du support, puisque celle-ci est devenue de 3 à 6 fois plus importante, en offrant pas moins de 270 Mo de données.

Fiabilité

Si vous êtes actuellement possesseur d'un lecteur SyQuest, vous allez immédiatement comprendre ce qui va suivre. Les anciens modèles ne disposaient d'aucune sécurité quant à l'éjection de la cartouche : elle pouvait intervenir à n'importe quel moment, en plein milieu d'une écriture, ce qui risquait d'entraîner des désastres assez fabuleux. Ou bien encore, la manette permettant de faire sortir la cartouche était trop rigide et souvent se réenclenchait aussi sec, en cas de geste brusque. Ici encore, une amélioration notable est apportée avec ce nouveau lecteur. Le principe est identique quant au fonctionnement, mais les manipulations ont été sérieuseement protégées. Dorénavant, le lecteur ne s'arrête que lorsqu'il ne reçoit plus de données et la tête de lecture ne se soulève qu'à ce moment là. Adieu les disques rayés ou les têtes écrasées par une éjection inopinée. Ceci permet également de transporter, sans risque, un lecteur avec une cartouche chargée, car sans alimentation électrique, il s'avère impossible de l'extraire. Ensuite, la manette d'éjection devient beaucoup plus souple, sans ressort de retour, elle éjecte la cartouche en douceur. Il en est de même pour l'insertion qui protège autant le lecteur que la cartouche d'une quelconque manipulation erronée.

Rapidité

Sans conteste, c'est l'un des plus du lecteur SyQuest 270, ce dernier atteint des scores comparables à ceux d'un disque dur de capacité équivalente, ce qui était loin d'être le cas des versions précédentes. Pour démontrer nos dires, voici les temps d'accès pour le Syquest 270 : temps d'accès moyen en milliseconde, vitesse de transfert kilo-octet/seconde. SyQuest revient donc en force, avec ce lecteur nouvelle génération. Le mode de connection de ce dernier est SCSI, vous pourrez donc le brancher sur toute la gamme, sans la moindre angoisse. Bien sûr, il faut vous équiper d'un convertisseur DMA/SCSI, pour ST et autres STE. Côté prix, il est à noter que les cartouches 270 Mo sont maintenant accessibles à des prix très raisonnables, soit environ 400 F. Avouez qu'un disque dur, à ce prix, ça ne se laisse pas passer !

Hervé Piedvache

PRIX : MOINS DE 4000 F, AVEC CÂBLE.
DOMAINE : PÉRIPHÉRIQUE.
DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE.
RÉSOLUTION : TOUTES.
MÉMOIRE : TOUTES.
MACHINE : TOUTES ÉQUIPÉES EN SCSI.

Les + :
- temps d'accès,
- taille réduite.

Les - :
- aucun.

Nous remercions Techno Service et SyQuest France qui ont bien voulu mettre à notre disposition un modèle pour effectuer les tests.



ALTO 14400SR

L'informatique communicante

Si vous avez suivi la Saga des BBS et que vous vous intéressez maintenant à celle des Réseaux de Communication, vous avez, bien évidemment, compris que le modem est l'outil indispensable pour dialoguer avec le monde extérieur. Que penser de l'ALTO 14400SR ?

Pas de communication sur les BBS, sur les réseaux, ou sur InterNet sans un modem. Ce boîtier, une fois connecté sur le port série de votre ordinateur, donne à ce dernier une toute autre dimension : fini l'informatique d'hier, vive l'informatique de demain. Pouvoir transférer des données, discuter avec des inconnus sur les vastes sujets qui vous intéressent, ou bien encore pouvoir consulter des données situées à l'autre bout du monde, c'est le moment ou jamais de s'équiper de ce fameux modem qui va vite devenir l'élément crucial de votre informatique quotidienne.

PRIX : MOINS DE 1300 F, AVEC TOSFAX LITE.
DOMAINE : COMMUNICATION.
DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE.
RÉSOLUTION : TOUTES.
MÉMOIRE : TOUTES.
MACHINE : TOUTES.



Les + :
- facilité d'installation,
- compatibilité 100% Hayes.

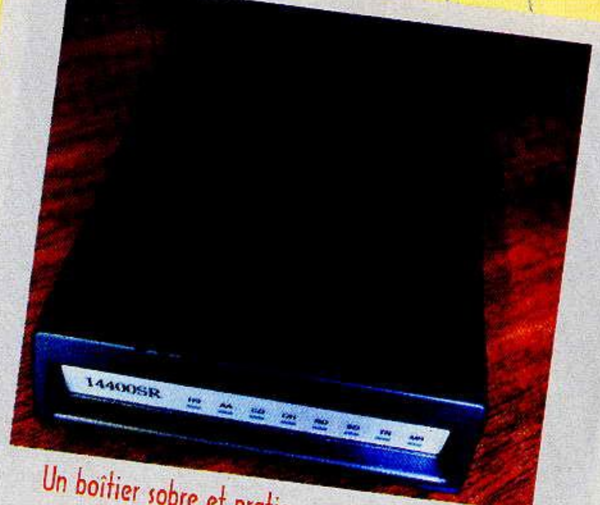
Les - :
- documentation en anglais,
- câble d'alimentation peu courant.

L'extérieur

Il se présente sous la forme d'un boîtier très sobre qui s'intègre facilement dans votre environnement. Peu encombrant, il est parfaitement capable de servir de support pour empiler d'autres périphériques. La face avant du modem présente 8 leds (voyants lumineux) qui vont permettre de suivre les évolutions de votre modem au cours de ses connexions. Les leds qui peuvent paraître des éléments décoratifs, sont avant tout des outils indiquant le comportement de la ligne téléphonique, le type de la connexion que vous avez réalisée, etc. Il est donc important de pouvoir accéder rapidement à ces afficheurs, pour connaître de façon précise les évolutions de vos relations extérieures.

L'intérieur

Un modem se doit d'offrir une vaste panoplie de normes qui vont nous permettre une évaluation. Inutile de dresser à nouveau cette liste "effroyable" : nous l'avons déjà fait il y a peu de temps, sachez simplement que ce modem supporte des connexions à 14 400 bauds (norme V32bis), il existe bien des modems plus rapides, mais pas encore dans cete gamme de prix.



Un boîtier sobre et pratique, agrémenté de leds d'activité bien utiles.

Il intègre également les normes de compression les plus avancées et les plus standardisées du moment, avec les modes V42bis et MNP 5, ce qui permet en fin de compte, d'obtenir des liaisons en ligne aux environs de 57 600 bauds. Nous vous rappelons tout de même qu'il ne faut pas confondre vitesse en ligne et vitesse de port série, votre modem peut très bien se connecter à 8 800 bauds, alors que votre port série, lui, ne dépasse pas normalement 19 200 bauds. Bien que maintenant, avec des patchs comme High Speed Modem et Fast Seriel, il soit tout à fait possible de passer outre à cette limite. Pour rester dans le domaine des caractéristiques, notons que ce modèle est également apte à se connecter sur des services minitel, puisqu'il intègre la norme V23. Bien sûr, ce n'est pas tout, un modem qui se limiterait à ces possibilités serait largement dépassé. Aujourd'hui, il lui faut également intégrer la norme Fax. C'est le cas de l'ALTO 14400SR qui respecte la norme fax Group 3 et intègre les méthodes de dialogue Class 1 et 2. Ce qui lui permet d'être compatible avec la majorité des logiciels du marché et notamment, avec TOSfax; ce dernier (dans sa version Lite) étant proposé en bundle, chez certains revendeurs.

Dialogue

La méthode de communication entre le modem et votre machine respecte la norme Hayes, ce qui offre une véritable simplification des liaisons avec les logiciels de communication couramment utilisés. Ce modem nous a semblé totalement compatible, il s'est avéré efficace dans tous les tests de connexion effectués, stable et répondant aux bonnes commandes. C'est donc un produit tout à fait correct quant à son rapport qualité/prix.

Hervé Piedvache

Le Rédacteur +

Le plus du correcteur syntaxique global





Lorsque l'élève renie son maître !

Il y a un an apparaissaient les premières versions du correcteur syntaxique. Cet ensemble du logiciel a mûri et est beaucoup plus stable. Le Rédacteur + n'est plus seulement un traitement de textes mais également un logiciel de traitement de la langue. Avoir pour objectif celui de signaler les fautes, nécessite de ne pas en générer de nouvelles. La tâche est ardue et pourtant l'équipe d'Etilde est arrivée non seulement à signaler les fautes mais aussi à proposer des corrections.

Correction grammaticale

Vous étiez fâché avec la grammaire... le Rédacteur + peut vous réconcilier grâce à l'une des différentes présentations de sa correction.

Quoi qu'il en soit, son travail est d'une souplesse merveilleuse et d'une efficacité étonnante. Dans sa présentation d'analyse en ligne, le correcteur offre des astuces heureuses pour l'utilisateur comme l'emploi des bulles. Mais la plus belle et la plus pédagogique des présentations est l'arborescence. Le texte est découpé en propositions et l'analyse grammaticale offre un arbre de mots dûment commentés.

Correction typographique

Si le code typographique n'est pas votre livre de chevet et si vous n'avez pas reçu une formation de typographe, vos textes ne seront plus obligatoirement des horreurs. Jusqu'alors cette tâche se faisait via une énorme macro, puis via un programme annexe. Le correcteur typographique est maintenant entièrement intégré au Rédacteur +. La présentation de vos textes concernant les apostrophes, les capitales, les espaces fixes, les abréviations, etc., une fois confiés au correcteur sera désormais dans les normes.

Correcteur syntaxique

Votre texte est ici analysé selon un niveau qu'il vous appartient de définir. Le correcteur attire votre attention bien avant d'exécuter son travail de correction. La richesse (= difficultés) de la langue française oblige le logiciel à la plus grande prudence pour garder ses performances. Il ne s'agit pas de s'arrêter à tous les mots mais de pointer une possible erreur. Le style de vos textes sera étudié depuis les homophones jusqu'aux expressions familières (voire triviales !) en passant par les pléonasmes. Finies les propositions sans verbe, les phrases sans article à répétition, etc., mais attention le correcteur ne réécrira pas vos textes !

Correcteur global voilà l'expression qui convient au Rédacteur + d'aujourd'hui. Le plus fort est que tous ces plus n'affectent pas le fonctionnement normal du Rédacteur en tant que traitement de texte.

Pour ceux que l'aventure commencée par Etilde tente, le Rédacteur + est livré, comme d'habitude, avec l'utilitaire qui lui va bien. DICO+. PRG est un éditeur de dictionnaire permettant d'améliorer et surtout d'augmenter les possibilités de correction. Le manuel est riche en informations pour s'imbiber du travail déjà réalisé et pour le continuer.

En attendant, il faut à présent dire que cette nouvelle version est satisfaisante et qu'elle fera l'objet d'une forte demande de la part des utilisateurs du Rédacteur 3 ou 4. Ce texte n'a pas été soumis au correcteur syntaxique global... ●

Bruno Christen

PRIX : MISE À JOUR ETILDE.
DOMAINE : TRAITEMENT DE TEXTES.
DISPONIBILITÉ : COURANT ÉTÉ 95.
RÉSOLUTION : TOUTES.
MÉMOIRE : 2 MO.
MACHINE : TOUTES.



Les + :
- beaucoup moins de bogues
- corrections plus justes et grande souplesse de paramétrage.

Les - :
- pas encore évalués.


Faites votre cinéma assisté par ordinateur
NeoN GRAFIX
C'est simple, passionnant, performant, complet... ... à un prix sage comme une image
Demandez une documentation détaillée à
Composcan
Tél. : (1) 35 89 66
Bande vidéo/film d'exemples de création d'images de synthèse animée
La Cucaracha
Disponible sur Falcon 030
COMPO SCAN
FRANCE



PREVIEWS

Des jeux sur ST ou Falcon ne cessent d'être annoncés en grand nombre. Il est temps de faire une mise au point sur ceux qui vont être disponibles prochainement.



STEEL TALOONS (Falcon)

C'est une simulation d'hélicoptère, déjà célèbre. Le jeu est assez bien réalisé, semble-t-il. Un test complet de ce simulateur d'hélicoptère entièrement en 3D est prévu prochainement. Le jeu utilise les manettes de la Jaguar.

DINO DUDES (Falcon)

C'est un jeu où vous êtes à la tête d'une tribu d'hommes préhistoriques. Reprenant le principe de Lemmings, la beauté des graphismes est fort bien réussie. Connu également sous le nom de Humans ou Evolution, en bref, c'est un jeu qui promet, (il s'agit là d'une conversion Jaguar). Les manettes de la Jaguar sont nécessaires.

RAIDEN (Falcon)

La date de sortie est prévue pour octobre et il est question d'un shoot'em up en 3D. Plus d'informations devraient être accessibles en septembre.

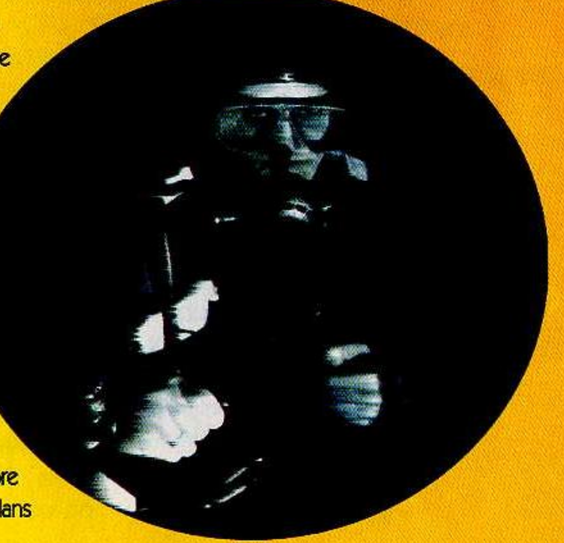
EXODUS (Falcon)

Ce jeu est en mapping entre DOOM et WOLFEINSTEIN.

La réalisation en est bonne. L'ambiance sonore vous lance directement dans l'action très angoissante. EXODUS ne sera pas disponible avant fin décembre 95, mais il n'en demeure pas moins attendu avec impatience.

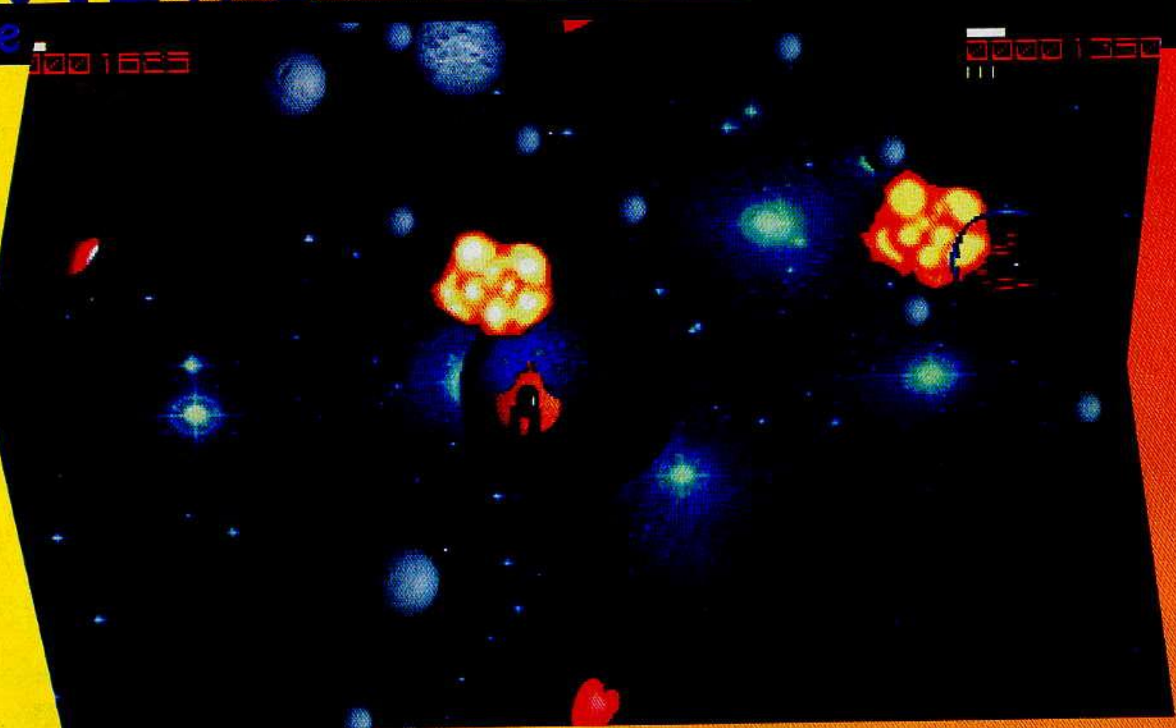
WOTANOID (Falcon)

C'est un jeu du même type qu'ASTEROID (façon Stardust). A cette exception près que le jeu est entièrement en Raytracing. Il tourne en 50 images par secondes, dispose de musiques 4 voies, plus 4 autres





PREVIEWS
suite



pour des effets sonores. Les images et les sprites sont très réussis. Bref, ce jeu s'avère très prometteur. La version finale - qui ne sera certainement pas disponible avant la fin de l'année - tient les ataristes en haleine.

PINBALL OBSESSION 2 (Falcon)

Mais oui, il s'agit bien de la suite de ce super jeu de flipper ! Une version spéciale Falcon doit sortir courant Septembre.

Des informations complémentaires vous seront fournies prochainement.

PROJETS

TECHNO SERVICE

Nous attendons toujours le jeu de courses de voitures "vues du dessus" façon SUPER CARS... Il devrait être prêt pour la fin de l'année.

COMPOSCAN

Composcan devrait sortir un nouveau jeu Falcon, une simulation d'hélicoptère...

A suivre.

FRONTIER SOFTWARE

Déjà bien connus dans le milieu par l'importation de jeux étrangers, ils nous annoncent que leur prochain jeu sera, cette fois-ci, édité par eux mêmes. Chiche !

UNIQUE SOFTWARE

Qui ne connaît pas OBSESSION ? Honte à vous ! UNIQUE SOFTWARE revient avec un jeu pour STE appelé SUBSTATION : il s'agit là d'une superbe production disponible (?) pour les grandes vacances. Imaginez-vous voir tourner un WOLFEINSTEIN 3D dans votre STE ou Falcon...

Arnaud Pignard

TEAM

Simulation de football par excellence

Les jeux de foot se faisaient rares et étaient généralement de médiocre qualité, mais voici enfin un jeu digne de nos STE !



TEAM ne peut que faire penser à KICK OFF sur nos machines : il vous permet de pouvoir exercer vos talents dans des coupes et championnats divers, et tout ceci à votre choix. Ce jeu dispose de nombreuses options de tactiques stratégiques. Pour notre part, nous utilisons le plus souvent la formation 3-5-2. Nous vous la conseillons vivement, car elle permet de refiler aussi rapidement que possible la balle aux attaquants.

TEAM est un jeu de foot plutôt complet : en effet, vous allez pouvoir éditer vos propres équipes et également vos propres coupes et championnats. Le jeu regorge de petites fonctions qui font le vrai plaisir du joueur !



La jouabilité n'est pas en reste, car les commandes répondent parfaitement. Le réalisme est également au rendez-vous, avec des effets sonores dignes d'une console de jeux. Pour tout vous dire, TEAM est largement mieux que KICK OFF 2 sur Amiga, (et nous ne vous parlons même pas de la version ST de ce dernier).

Quelques informations concernant le jeu lui même : c'est une pure merveille, vous allez pouvoir utiliser un écran de jeu immense de 320*280 pixels, soit 60 pixels supplémentaires par rapport à ce qui est offert habituellement. De plus, le jeu utilise pleinement les capacités du STE, en particulier le blitter. Ce dernier vous permet d'obtenir un nombre impressionnant de sprites à l'écran. Mais le must du jeu, bien sûr, ce sont les décors de fond constituant une première pour le foot sur nos machines. En effet, dans la plupart des cas, la pelouse était généralement composée de deux bandes de couleur; ici, il s'agit tout bonnement d'une image ! TEAM est, sans conteste, l'un des meilleurs jeux STE parus à ce jour et il est disponible chez tous les bons revendeurs.

Version Spéciale Falcon prévue en septembre.

Arnaud Pignard

JEU : TEAM.

EDITEUR : Impact Software.

DISTRIBUTEUR : Frontier Software.

PRIX : environ 300 F.

RÉALISATION : 9/10.
GRAPHISME : 7/10.
ANIMATION : 9/10.
MUSIQUE : 9/10.
JOUABILITÉ : 8/10.

NOTE GLOBALE : 8,5/10.